PC | PLAYSTATION2 | XBOX | GAMECUBE | PSP | NINTENDO DS | GBA

XS MAGAZINE

[ЭКСЭС МЭГЗИН] №6-7 (18-19) июнь-июль 2006

УДАР ШВЕДКОЙ!

FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT DEUTSCHLAND 2006

НАСТУПАЕТ БУДУЩЕЕ
PS3 & UMPC

ЧТО ТАКОЕ
ONLINE POKER

СМЕНА ПЕРСПЕКТИВЫ
COMMANDOS STRIKE FORCE

RPG НАШЕЙ МЕЧТЫ
OBLIVION

СУБКУЛЬТУРНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ
MARC ECKO'S GETTING UP

7 СМЕРТНЫХ ГРЕХОВ
XBOX 360

ПРОИЗВОЛ
TRUE CRIME NEW YORK CITY

LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND
THE GODFATHER
NEVERWINTER NIGHTS 2
XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA
GOTHIC III
YAKUZA
LADA RACING CLUB
ALEXEY'S DWICE

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO®

ЖЕСТЬ
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ. ЗАГАДКА АТЛАНТИЧЕСКОЙ СЕЛЬДИ
БУМЕР-2

SOLITARY PUBLISHING
ISSN 1813-6052

6-7
XS MAGAZINE
ЭКС-ЭС МЭГЗИН / №6-7 (18-19) июнь-июль 2006

Диски 8 см
DVD±R(W)

AccuCORE

AccuCORE —
защита от царапин
и повреждений.

www.sony.ru
www.sonystyle.ru

ASUS рекомендует Windows® XP Professional

intel Centrino® Duo

A7J

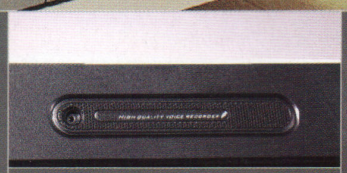
Цифровой Мультимедийный Центр

Цифровой Мультимедийный Центр

Ноутбук ASUS A7J - идеальный цифровой развлекательный центр. Наряду с широкоформатной матрицей 17", встроенным ТВ-тюнером с принятием как аналогового, так и цифрового сигнала, встроенными веб-камерой и микрофоном, серия ноутбуков A7J предлагает мощные вычислительные возможности, полный набор мультимедийных приложений и возможности беспроводных аудио- и видео коммуникаций по доступной цене. Теперь Вы можете получить персональный домашний театр, компьютер и игровую приставку в тонком элегантном корпусе.

Персональный Развлекательный Центр

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
  Процессор Intel® Core™ Duo T2100-T2700
  Intel® 945 PM Chipset
  Intel® PRO/Wireless 3945 Network Connection with respective drivers
- Microsoft® Windows® XP
  Home
  Professional
- Широкоформатная 17" матрица, выполненная по технологии Color Shine/Cristal Shine/Splendid
- ATI Mobility™ Radeon™ X1600 VRAM Pro 256 MB
- Bluetooth™ (опция)



Встроенная веб-камера с высоким разрешением

Уникальная функция Audio DG

ASUS A7J создан на базе Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК

www.asus.ru

ASUS®

Rock Solid · Heart Touching

Всемирная гарантия 2 года

Горячая Линия ASUS: **(495) 23-11-999**

Москва: Армада-РС (495) 641-04-24, Артрон (495) 789-85-80, Avakom M (495) 784-67-36, Avanta PC (495) 954-54-22, Белый Ветер (495) 730-30-30, ForceComp (495) 775-66-55, ION (495) 544-43-33, **NEXUS** (495) 928-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Портком (495) 101-33-64, Респект (495) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (495) 500-03-05, SMS (495) 956-12-25; СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58; Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23; **Санкт-Петербург:** Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, Портис (3912)514-73-36; **Новосибирск:** НЭТА (3832)16-33-11, Техносити (3832) 125-333; **Ростов-на-Дону:** Центр-Дон (8632) 698-668, Поиск (863)250-13-00; **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846)241-67-53; **Томск:** Интант (3822) 41-55-32; **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33; **Челябинск:** Японская электроника (3512) 247-47-47; **Уфа:** Кламас (3472)912-112, Форте VD (3472)600-000; **Хабаровск:** Anykey (4212) 328-155

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, the Centrino logo, the Intel logo and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

XS MAGAZINE содержание

ЭКСЭС МЭГЭЗИН. ЖУРНАЛ ДЛЯ НАТУРАЛЬНЫХ ИГРОКОВ №6-7 (18-19) ИЮНЬ-ИЮЛЬ 2006

14 Леди Дива в рекламе игры BloodRayne 2

4 E3 2006. Три толстяка: Microsoft, SONY, Nintendo

28 Пионербол, литрбол и вот теперь янкибол

64 The Elder Scroll IV: Oblivion. RPG воплотившая наши мечты. Одна из главных претенденток на звание Игры года

92 Паломничество в Morrowind

102 7 смертных грехов Xbox360

START

E3 2006: Три толстяка 004
Девушка месяца 014
Интервью/Virtual Babes 018

Удар шведкой! 022
Янкибол 028
Произвол!
True Crime New York City 032

BETATEST

Gothic III 042
Neverwinter Nights 2 044
Xenosaga EPISODE III:
Also Sprach Zarathustra 046
Yakuza 048

Marc Ecko's Getting Up:
Contents Under Pressure 050
Commandos: Strike Force 058
The Elder Scrolls IV: Oblivion 064

REVIEW

Lara Croft:
Tomb Raider Legend 072
The Godfather 074
Full Spectrum Warriors:
Ten Hammers 076
Alexey's Dwice 076
Call of Cthulhu:
Dark Corners of Earth 076
Condemned: Criminal Origins 076
LADA Racing Club 078
Братья Пилоты. Загадка
атлантической сельди 078
Бумер-2 078
Жесть 078
Ace Combat Zero:
The Belkan War 080
Armored Core: Nine Breaker 080
Samurai Champloo: Sidetracked 080
Socom: US Navy Seals 080
Guitar Hero 082
Ape Escape 3 082
Tamagotchi
Connection Corner Shop 082
Suikoden V 082
Metroid Prime: Hunters 084
Phoenix Wright: Ace Attorney 084
Dynasty Warriors 5 Empires 084
Me and My Katamari 084

Pirates 086
Реставрация:
Паломничество в Morrowind 092
Будущее наступило! Почти.
PlayStation 3 & UMPC 096
Генеалогическое древо
джойстиков 100
7 смертных грехов
Xbox 360 102

HARDWARE 106

Монитор Philips 190G6
с сабвуфером 108
Мониторы AG Neovo
E19A и P17 109
Sony Digital Music Player
NW-A1000 110
Sony AccuCORE DVD-R/RW 110
Ноутбук ASUS W2JC 17" 111
Видеокамера Sony DCR-SR100E 112
Видеокамера Sony HDR-HC3E 113
Фотокамера Sony DSC-T9 114

Автомобиль месяца
VW Touareg W12 Sport 116
Поддайтесь искушению
сыграть в онлайновый покер 118
Варкрафт в реале 124
Конкурс писем Thrustmaster 126
Финиш 128

На обложке: Увлекшись футболом, не будем забывать, в каком мире мы живем.

58 Commandos: Strike Force

96 PS3 & UMPC. Будущее наступило

124 «Варкрафт 5. Проклятые Земли». Новый проект мастерской группы «КРАФТ» в Тверской области

116 Автомобиль месяца VW Touareg Sport

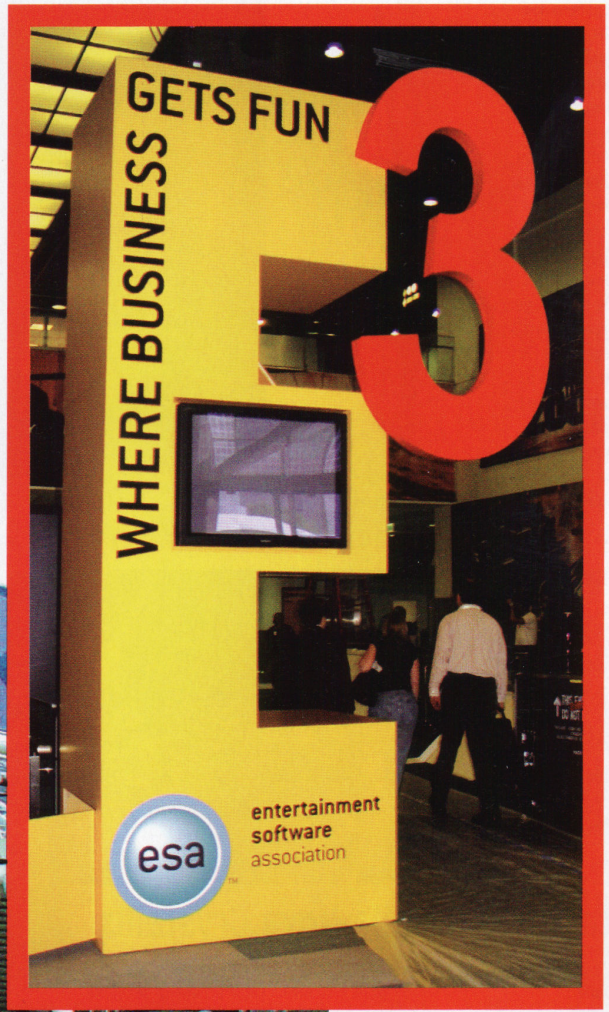
E3 2006:

FORGOTTEN REALMS
NEVERWINTER NIGHTS 2
www.nwn2.com
OBSIDIAN
ATARI
ELECTRONIC ENTERTAINMENT
NOKIA
POKER

Олег Коровин (репортаж с выставки)
Евгений Закиров (обзоры игр)

Три толстяка

В этом году знаменитая выставка прошла под знаком конкуренции великих и ужасных монстров: Microsoft, Sony и Nintendo.



В игровой индустрии очень трудно с уверенностью предсказать что бы то ни было даже на месяц вперед. Однако как минимум в одном можно быть уверенным всегда: каждый год в мае все, кто имеет хоть какое-то отношение к индустрии, бросят все свои дела и поедут в Лос-Анджелес. То ли пляжи там так хороши, то ли фигуры голливудских блондинок столь завлекательны, то ли E3 — слишком хороший повод отправиться в Калифорнию и насладиться всем этим.

С самого начала было ясно: что бы ни произошло на крупнейшей игровой выставке в этом году, она обречена на статус исторической. Впервые изумленная (впрочем, не такая уж изумленная, если честно) публика увидела все три консоли нового поколения разом.

В прошлом году нормально представлен был только Xbox 360. PlayStation 3 была в совершенно непрезентабельном состоянии, а о новой консоли Nintendo на тот момент не было известно вообще почти ничего. Даже названия, как теперь выясняется. E3 2006 все расставила по своим местам, и мы, наконец, увидели, кто чего стоит.

Противостояние

Учитывая, что **Microsoft** уже полгода как запустила **Xbox 360**, настоящее противостояние на выставке развернулось между **Sony** и **Nintendo**. Противостояние в основном виртуальное, потому что жестокой конкуренции между консолями этих производителей не ожидается. Но в **LA Convention Center**, где проходила **E3**, об этом легко можно было забыть. Дело в том, что **Sony** и **Nintendo** полностью оккупировали целый павильон. «Стенды» (на самом деле огромные зоны), занимаемые этими компаниями, находились непосредственно друг напротив друга. Вплотную. Безусловным преимуществом **Sony** был сравнительно свободный доступ к **PlayStation 3**. А вот чтобы попасть на стенд Nintendo, нужно было отстоять очередь, вроде той, что свое время выстраивалась к первому в России «МакДоналдсу».

Перед Sony стояла сравнительно несложная задача: дать публике возможность поиграть в грядущие хиты на **PlayStation 3** (на **E3 2005** играть было просто не во что) и показать, что реальные проекты стоят той шумихи, которая была раздута вокруг новой консоли. В общем, мы не сильно удивились, когда компания оправдала возлагавшиеся на нее ожидания. Почти все. **Gran Turismo HD**, запущенная в совершенно невероятном режиме 1080p (из трех консолей в нем работает только **PS3**), выглядит неправдоподобно роскошно. Неправдоподобно ровно до той минуты, когда сам начинаешь играть. **Heavenly Sword**, амбициозный «сексапильный» слэшер, может оказаться более чем достойной альтернативой **Devil May Cry**. **Resistance: Fall of Man** (ранее известный как **I-8**) оказался невероятно технологичным шутером с великолепным дизайном уровней, отличным (это чувствуется уже сейчас) искусственным интеллектом монстров и потрясающей атмосферой. Несколько совершенно убийственных проектов было и среди тех, что представлены в неиграбельном виде (о них ниже). Самым же большим разочарованием стало отсутствие **Killzone**. Проект нигде даже не упоминался. На **E3 2005** видео из него сразило наповал весь мир, с замиранием сердца следивший за прямой трансляцией из Лос-Анджелеса. Ролик был настолько невероятным, что в его «реальности» сомневались очень многие. Сомнения должно было развеять триумфальное пришествие игры на **E3 2006**. И вот вам нате. Что мы должны после этого думать? Nintendo еще за пару недель до **E3** объявила, что **Revolution** — лишь рабочее название ее приставки. Отныне и впредь она будет известна как **Wii** (см. стр. 16). Думается, этот анонс состоялся заранее, чтобы к середине мая народ отошел от шока.

Сладкая парочка — как хорошо они смотрятся рядом!

Final Fantasy XIII: Fabula Nova Crystallis

Жанр: **JRPG**
Платформа: **PS3, Mobile**
Издатель: **Square Enix**
Разработчик: **Square Enix**
Дата выхода: **2007 год**

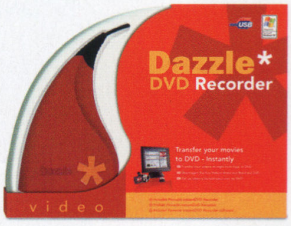
Пожалуй, самое главное событие выставки произошло еще до ее открытия. На закрытой пресс-конференции до начала E3 2006 Sony анонсировала Final Fantasy XIII. Выйдет она, естественно, на PlayStation 3. Причем были анонсированы сразу и оригинальная FFXIII, и приквел к ней, и нечто параллельное. Относительно самой FFXIII известно, что роль спасителя мира отведена девушке (первый случай за историю серии), которая благодаря новой боевой системе носится по локациям, как в заправском экшне. Впрочем, демонстрирующий это ролик можно считать постановочным, и за фактическую информацию принять только восхитительный графический движок. Кроме этого, вместе с FFXIII в продажу поступит FF Versus XIII, где упор будет сделан уже на совсем неприкрытый экшн, и FF Agito XIII — игра для мобильных телефонов.

На самой же выставке у стоявших долгие часы в очереди к стенду **Nintendo** журналистов была лишь одна мысль: действительно ли революционный контроллер так хорош, как нам его описывали? Ответ — всепобеждающее да. Технология распознавания положения контроллера в пространстве работает превосходно. Ощущения от того, что это все в принципе функционирует и повинуется движениям твоей руки, непередаваемые. Дело теперь только за играми. С ними на **E3** было хуже. Nintendo анонсировала несколько стопроцентных суперхитов: **Super Mario Galaxy**, **Final Fantasy: Crystal Chronicles** (оригинальный проект для **Wii**, а не ремейк **RPG** для **GameCube**), **Metroid Prime 3: Corruption**. И выглядели эти игры действительно многообещающе. Проблема в том, что, скорее всего, ни один из этих проектов не выйдет вместе с приставкой (впрочем, дата ее появления на свет тоже пока загадка). Из ланч-тайтлов наиболее впечатляющим оказался шутер **Red Steel**... от **Ubisoft** (см. стр. 17)!

Dazzle*

Самый удобный путь к видео

- Перезапись с VHS на DVD
- Запись с видеокамеры
- Запись с телевизора на компьютер
- Высокое качество оцифровки
- Создание видео для мобильных устройств (iPod, PSP, телефоны)



Dazzle DVD Recorder
Видеоконвертер для современных компьютеров

Dazzle Video Creator
Видеоконвертер с минимальной нагрузкой на ПК (аппаратный MPEG-1,2)

Dazzle Video Creator Platinum
Видеоконвертер с минимальной нагрузкой на ПК (аппаратный MPEG-1,2,4/DivX)

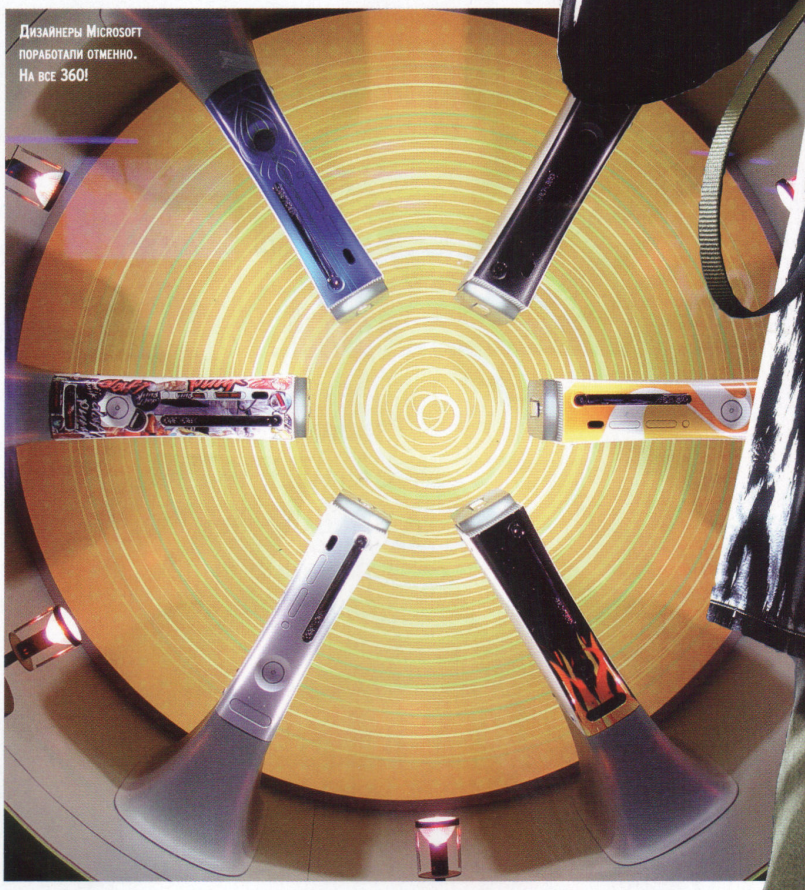
В каждом комплекте
pinnacle **Studio**

Официальный представитель в России
MC CLUB MULTIMEDIA CLUB
Эксперты в мультимедиа с 1991

Тел.: (495) 783-55-45
e-mail: dealer@pinnaclesys.ru
Полный список партнеров Pinnacle Systems смотрите на сайте www.pinnaclesys.ru

В желтой майке лидера

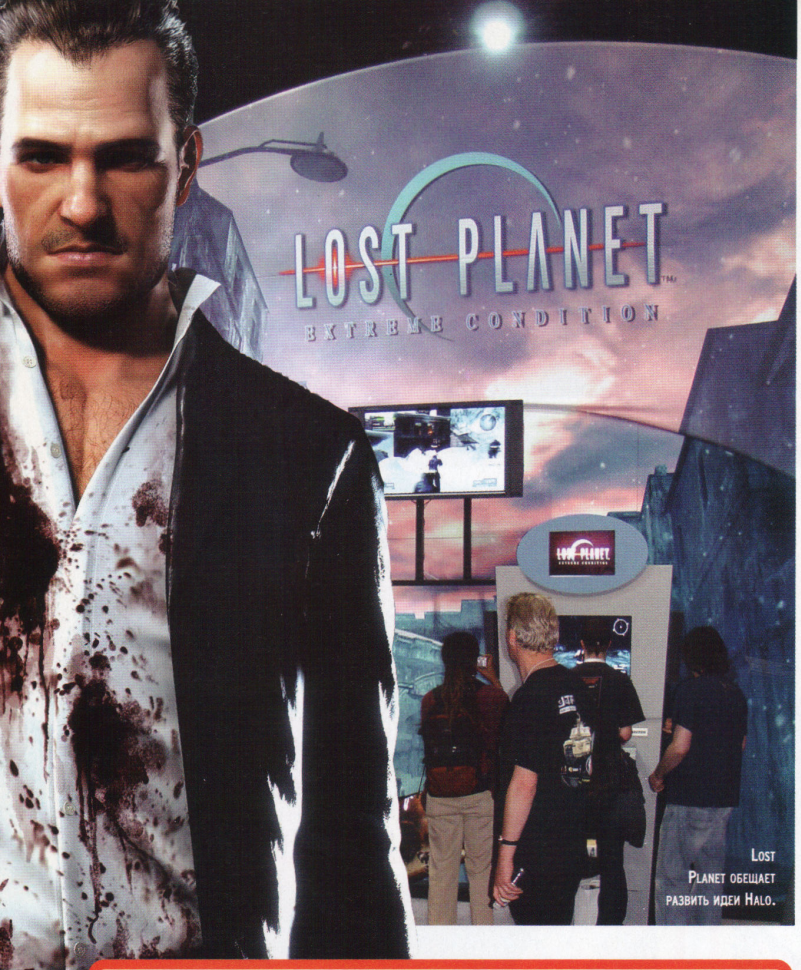
Microsoft гордо удалилась от **Sony** и **Nintendo**, заняв едва ли не четверть гигантского **West Hall** в **LA Convention Center**, где расположились все крупнейшие независимые издательства. Формально **Microsoft** – однозначный лидер нынешней консольной гонки. И не только потому, что ее приставка уже продается, но и потому, что расходится она весьма неплохо. И **Microsoft** продолжает набирать обороты. Тем не менее, на **E3** компания выступила слабее, чем следовало бы, чтобы без проблем переманить в свой стан тех, кому не очень улыбается перспектива платить 500 евро за **PS3**. Главным эксклюзивным проектом для **Xbox 360**, показанным на выставке, стал **Gears of War**. Этот шутер от создателей легендарного **Unreal** уже давно приковал к себе внимание общественности. **E3 2006** показала, что проект становится все лучше день ото дня. Увы, новых по-настоящему громких эксклюзивных проектов на **Xbox 360** анонсировано не было. А из тех, о которых мы слышали раньше, некоторые откровенно разочаровали. **Too Human** оказался банальнейшим beat 'em-up, не способным удивить решительно ничем. **Dead Rising** действительно продемонстрировал толпы (то есть не десятки, но сотни!) зомби в кадре, которых довольно весело крошить в капусту, но игра тоже явно не блистала. Впервые представший перед публикой в играбельном виде **Lost Planet** кажется весьма многообещающим проектом, объединяющим в себе элементы традиционного шутера и симулятора боевых роботов. Были, конечно, и совсем старые знакомые, вроде **Prey** и заметно похорошевшего **Saint's Row**. Показанная линейка проектов произвела сильное впечатление, но их **Microsoft** сейчас явно недостаточно. Те, кто еще не купил **Xbox 360**, вероятно, теперь дождутся осени, и только тогда будут решать, к какому же лагерю примкнуть. Осенью же выйдут и все мультиплатформенные хиты.



Дизайнеры Microsoft поработали отменно. На все 360!

360 градусов в горизонтальной проекции.

И в вертикальной...



Lost Planet обещает развить идеи Halo.

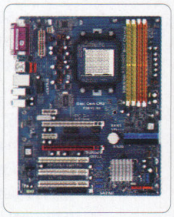
Dead Rising

Жанр: **Action**
Платформа: **Xbox 360**
Издатель: **Capcom**
Разработчик: **Capcom**
Официальный сайт:
http://ww2.capcom.com/deadrising/
Дата выхода: **8 августа 2006**

Capcom всегда волновала тема живых мертвецов. Зачастую без логического объяснения причин – просто ожили мертвецы, захотели кушать живых людей, вот и вся завязка. С Dead Rising такая же ситуация: запертый в торговом центре протагонист понятия не имеет, почему казавшийся скромным городок наводнен зомби, коим нет числа. Больше пяти десятков ходячих мертвецов в кадре, которым можно снести головы бейсбольной битой, расстрелять из автомата или просто переехать на небольшом грузоподъемнике – да, это большой повод для гордости как Capcom, так и Microsoft. Ведь в Dead Rising, как вы уже наверняка поняли, невозможно истребить всю нечисть. От нее нужно бежать и отбиваться, и показанная на этой E3 система доказала, что Capcom идет по верному пути. Во-первых, это касается гигантских открытых пространств и помещений, перебегать из которых можно, когда вздумается. Во-вторых, это не совсем понятная система смены времени суток. Обещается, что под солнцем зомби слабее, чем их ночной эквивалент, но запланированный это ивент или нет – пока неясно. Впрочем, сильнее они или слабее – не суть. Убивать их все равно почти не придется. Это игра на бегство.

AM2NF4G-SATA2

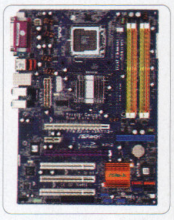
Сокет AM2 940-Pin для процессоров
AMD Athlon™ 64 / 64FX / 64X2 и Sempron
На базе чипсетов nVidia GeForce 6100,
nVidia nForce 410 MCP



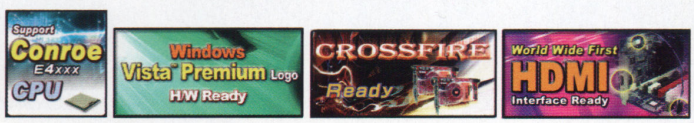
- Поддерживает частоту шины FSB 1000МГц (2.0ГТ/с), технологии Hyper-Transport и AMD Cool'n'Quiet
- Интегрированный графический VGA-контроллер NV44, поддержка DX9.0, Pixel Shader 3.0, макс. объем разделяемой памяти 128 Мб
- Поддерживает двухканальную память DDRII800/667/533 с 4-я слотами DIMM, максимальным объемом до 8Гб
- Слот PCI Express x 16 для контроллера VGA
- Слот PCI Express x 1
- 2 x SerialATA II 3,0Гбит/с, поддерживает RAID (RAID 0, 1, JBOD), поддержка горячего подключения "Hot Plug", 2 IDE порта ATA133
- 7.1-канальный высококачественный звук
- Логотип Windows Vista™ Premium, Hardware Ready

775XFire-eSATA2+

Сокет LGA775 для процессоров Intel® Dual Core Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, поддерживает процессоры Core™ 2 Duo Desktop (Conroe), Presler и Cedar Mill
На базе чипсета Intel® 945PL + ICH7R



- Поддерживает частоту шины FSB 800/533МГц, EM64T CPU и технологию Hyper-Threading
- Поддерживает двухканальную память DDRII533 x 4 DIMMs
- Поддерживает ATI CrossFire™
- Слот PCI Express x 16
- Дополнительный слот AGI Express для установки 2-й видеокарты VGA PCI Express x 16 и других карточек с интерфейсом PCI Express x4, x2, x1
- 2 x SerialATA II 3,0Гбит/с, поддерживает RAID (RAID 0, 1, JBOD), поддержка горячего подключения "Hot Plug", 2 IDE порта ATA133
- Слот PCI Express x 1
- 4 x Serial ATAII 3.0 Гб/с коннектор, поддерживает RAID (RAID 0, RAID 1, RAID 10, RAID 5 и Intel® Matrix Storage), NCQ, AHCI и функцию 'горячего' подключения "Hot Plug", поддерживает 1 IDE порт ATA100
- 2 x eSerial ATAII 3.0 Гб/с коннектор
- Разъем HDMI_SPDIF позволяет системе подключаться к устройствам высокой четкости: цифровым телевизорам/проекторам/LCD мониторам
- 7.1-канальный высококачественный звук
- Логотип Windows VistaTM Premium, Hardware Ready



elko
Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
http://www.elko.ru

Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
http://www.ocs.ru

НИКС
Москва
Тел./факс (095) 974-3333
http://www.nix.ru

ULTRA
Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
http://www.ultracomp.ru

ASRock
www.asrock.com

Еще раз осень!

Sony наконец-то объявила точную дату выхода **PlayStation 3**. 17 ноября мир увидит новую консоль. Так уж повелось, что большинство приставок стартует именно в ноябре. Про обещание выпустить **PS3** весной мы уже и забыли. Мы вообще не злопамятные. Компания планирует одновременный запуск приставки в США и Европе. В Японии появится на неделю раньше. Стоить она будет 499 и 599 евро в зависимости от комплектации (в более дорогую включен жесткий диск на 60 Гб вместо 20). Дорого. Если не считать абсурдно дорогую и давно забытую **3DO**, беспрецедентно дорого. Посмотрим, что скажет стая, когда настанет время голосовать кошельками.

Enchanted Arms

Жанр: **JRPG**
Платформа: **Xbox 360**
Издатель: **Ubisoft**
Разработчик: **From Software**
Дата выхода: **2007 год**
Официальный сайт: **http://www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?pId=4453**

Если TES: Oblivion считался первой ролевой игрой на Xbox 360, то Enchanted Arms – самой ожидаемой. Фактически, это та самая игра, в ожидании которой японцы начали в массовом порядке покупать себе американскую консоль. На этой E3 наконец-то прозвучал ее западный анонс с обязательной пачкой фактов: продолжительность игрового процесса отныне около 50 часов, количество полностью анимированных и детально проработанных персонажей – 100, а выяснить, кто же на самом деле лучший игрок, можно будет посредством чудесного сервиса Xbox Live. Думается, что отмечать роскошный графический движок уже не имеет смысла, но похвалить старания Microsoft все же стоит.

Хотя в названии игры речь идет про руки, дизайнеры по старинке делают ставку на ноги. Основной инстинкт!

Есть что-то ку-клукс-клановское в прикиде главного героя. Не находите?

Жанр: **Stealth-Action**
Платформа: **PS3**
Издатель: **Ubisoft**
Разработчик: **Ubisoft**
Дата выхода: **2007 год**

Assassin's Creed

Мы не беремся судить, чем в итоге окажется Assassin's Creed, но на выставке он произвел настоящий фурор. Что характерно, не показав игрового процесса и опираясь исключительно на красивейший CG-ролик. Первое впечатление – это такой средневековый Splinter Cell, с чуть большим процентом крови и новым главным героем. Пока журналисты тщетно пытались выяснить, почему, собственно, Assassin's Creed такая замечательная вещь, издатель намекал, что это лишь первая часть готовящейся серии про времена Крестовых походов.

Последняя гастроль

Konami продемонстрировала много достойных проектов, но всех по-настоящему интересовал лишь один. Когда на стенде компании начинался тот-самый-пятнадцатиминутный-ролик, журналисты подтягивались к огромному экрану со всех концов **Convention Center**. Все идет к тому, что **Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots** станет последней частью знаменитого сериала. Снейк по-настоящему постарел. Мир, в котором он живет, действительно изменился. И ему осталось выполнить самое последнее в этой жизни задание. Чтобы отметить это событие, к нему присоединятся решительно все значимые персонажи, появлявшиеся в серии. Ждите встречи с Рейденом, Оцелотом, полковником Кемпбеллом, Наоми Хантер и многими другими. Об игре неизвестно ничего. Но автор этих строк съест свою шляпу, если после показанного **MGS4** не станет величайшей игрой серии.

Metroid Prime 3: Corruption

Жанр: **FPS**
Платформа: **Wii**
Издатель: **Nintendo**
Разработчик: **Retro Studios**
Официальный сайт: **http://wii.nintendo.com/games_metroid.html**
Дата выхода: **2007 год**

Никогда еще нам не показывали столь простого графически и гениального в геймплее шутера от первого лица, при знакомстве с которым игрок просто обязан вскрикивать «Wii!» Казалось бы, хваленый контроллер может максимум повторить устройство светового пистолета, ан нет. Управляя движениями Самус одной рукой и наводя прицел или выполняя специальные действия другой, можно как минимум похудеть на десять килограммов. Обещается также возможность усовершенствовать свое оружие и — та-дам! — превращение в Morph Ball. Хотя, конечно же, на полноценный сиквел этого все равно мало. Главное — верить Nintendo, тамошние изобретатели наверняка прикрутят пару интересных штучек в последний момент. Поменяют название, например...

Без права на ошибку

Огромный стенд **Electronic Arts** — первое, что видел каждый входивший в **West Hall**. Временами казалось, что именно **EA** — «хозяйка» **E3**. Компания не поражала обилием громких анонсов, но показала абсолютно беспроигрышную линейку. Одно из открытий выставки — **Crysis**, высокотехнологичный **FPS** для **PC** от создателей **Far Cry**. Совершенно великолепной получилась демонстрация **Spore (PC)**, которую проводил лично Уилл Райт, создатель проекта и по совместительству «отец» **The Sims**. До сих пор идея создания собственного биологического вида и возможности наблюдать за его развитием от состояния одноклеточного организма до этапа возникновения сверхпродвинутой цивилизации казалась едва ли не утопией. За 20 минут господин Райт показал, как невозможное становится возможным. Еще одним сюрпризом стал **Command & Conquer 3: Tiberium Wars (PC)**. Серия **C&C** определенно обретает новое дыхание.

В ПРИНЦИПЕ, ЭТИ ДЕВУШКИ ЗАЯВЛЯЮТ ТО, ЧТО НЕ МОЖЕТ НЕ ИМПОНИРОВАТЬ: НУ ПОЧЕМУ УБИВАТЬ В ИГРАХ И ФИЛЬМАХ СЧИТАЕТСЯ НОРМАЛЬНЫМ, А ОБНАЖАТЬ ТЕЛО — АМОРАЛЬНЫМ?

E3 В МИНИ

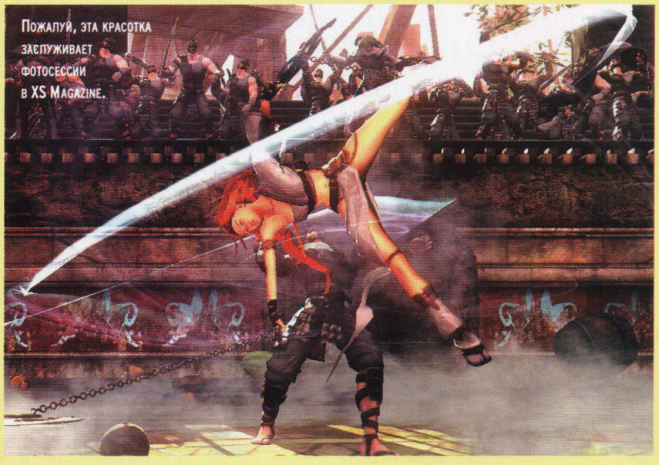
В этом году по причинам, ведомым одним организаторам, на стендах было запрещено появляться девушкам в бикини. А также без них... Модели на стендах переоблачились в скандально короткие мини-юбки, но эффект все же был не тот. По такому поводу у входа в **Convention Center** несколько непонятно кем нанятых красавиц даже организовали мини-марш протеста: даешь бикини в 2007-м!

ЕСЛИ ЭТИ КОСТЮМЫ СООТВЕТСТВУЮТ ПРЕДСТАВЛЕНИЯМ ОРГАНИЗАТОРОВ ОБ ИДЕАЛЕ, ТО БИН ЛАДЕН МОЖЕТ СПАТЬ СПОКОЙНО: АМЕРИКА СКОРО ОДЕНЕТ ПАРАНДЖУ.

Звезда эфира

Снейк стареет, Сэм Фишер стареет. Стареют и те, кто их придумал, и те, кто в них играл...

По совокупности параметров самая сильная линейка проектов на выставке была у **Ubisoft**, показывавшей сплошь хиты абсолютно на все платформы (включая **Wii**). Наибольший интерес вызвал сверхамбициозный **Assassin's Creed** для **PlayStation 3**, где игроку доведется побывать в шкуре наемного убийцы в средневековой Европе. Представьте себе гибрид **Hitman** и **GTA** на высокотехнологичном движке от создателей **Prince of Persia**, и вы поймете, что готовит **Ubisoft**. **Dark Messiah of Might and Magic** (**PC**) превратился в мрачный, но остроумный (в своем роде)... **FPS**! На движке **Half-Life 2**. Смесь поистине гремучая. **Splinter Cell: Double Agent** (все платформы), когда у нас наконец появилась возможность в него поиграть, оказался даже лучше, чем мы могли предположить. Ко всем прочим достоинствам сериала добавился элемент саспенса. **Ubisoft** будет издавать на Западе **Enchanted Arms** – первую и пока единственную **JRPG** для **Xbox 360**. При взгляде на этот проект на ум непроизвольно приходится фраза «мал золотник да дорог».



Пожалуй, эта красотка заслуживает фотосессии в XS Magazine.

Heavenly Sword

Жанр: **Action**
Платформа: **PS3**
Издатель: **SCEE**
Разработчик: **Ninja Theory**
Дата выхода: **2007 год**

Европейский слэшер для консолей нового поколения – подходящее определение для Heavenly Sword. В демонстрационном ролике не было ничего, кроме насыщенного экшна: ни беготни по стенам, ни акробатических прыжков, ни интересных противников и рек крови. Героиня просто кромсала на куски врагов и делала это настолько эффектно, что захватывало дух. На ограниченной арене красавице Нарико предлагалось истребить всех плохих парней, коих иногда на экране скапливалось не меньше десятка. Она обвивала цепями за ноги и, подтянув к себе, обрушивала огромный клинок на несчастного противника, делала обманные маневры и просто красовалась перед камерой (которая все это время следовала за ней, но придерживалась определенного ракурса). Общее впечатление – красиво и эффектно. Неожиданно эффектно.

MIDLAND

КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ!!

ПОДАРОК ЗА ОТЗЫВ

Оставьте свой отзыв на сайте **www.i-on.ru** и выиграйте комплект раций Midland

Вы можете оставить отзыв о любом устройстве, которым сейчас пользуетесь (телефон, КПК, плеер, фотокамера и т. п.)

Все о мобильной электронике

I-ON.RU

УЖЕ ПРОЧИТАНО
7 944 69[illegible]
СТРАНИЦ САЙТА

ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР

Девушка Месяца

На организованном издательством THQ кастинге «Мисс BloodRayne» победила очаровательная 19-летняя студентка. Мы уговорили ее отвлечься от учебников, дабы открыть нам несколько своих темных тайн.

Мой псевдоним Леди Дива. Мне 19 лет. 85/60/90. Я живу в Париже. И в отличие от многих – не занимаюсь спортом.

Ты играешь в видеоигры? Во что ты играла последний раз?
Предпочитаю классику: Tomb Raider, Zelda, Mario, Bomberman...

Что ты думаешь о жизни вампиров?
Очень трудно их понять, будучи человеком, но во мне есть что-то от вампиров: я живу ночью, а не днем.

Какой у тебя любимый фильм на эту тему?
Легендарный «Дракула» Копполы.

А чем занимаешься, когда не прокусываешь шеи своим жертвам?
Слушаю готический рок, электро, металл, new wave, джаз. Обожаю фильмы Тима Бертона: «Битлджус», «Эдвард руки-ножницы»... Я его фанатка! Люблю этот черный фантастический мир. Впрочем, я люблю и фильмы о зомби Ромеро. Для меня культовые фильмы – «Законы привлекательности», «Реквием по мечте», «Американская история X». Что касается одежды – выбираю ту, что подходит кинокрасотке, что связано с пятидесятыми годами и рокабилли. Обожаю эротичное нижнее белье (Chantal Thomass и т.д.), корсеты, туфли на каблуках, чулки, одежду из латекса, – отдаю предпочтение стилю «фетиш». Мне нравится все, что прилипает к коже.

Какой тип мужчины тебе нравится? Какой актер мог бы стать олицетворением твоей мечты?
Люблю брюнетов с карими глазами. Джонни Депп – идеальный мужчина: он красивый, простой и у него прекрасное чувство юмора.

Что может тебя зацепить в незнакомце?
Его обаяние, юмор, элегантность.

Что ты не выносишь в мужчинах?
Грубость!

Что ты думаешь о геймерах?
Ну, если не злоупотреблять, то меня это не раздражает, тем более, что я сама играю иногда. Но нельзя, чтобы это становилось зависимостью.

Каникулы твоей мечты?
В Лос-Анджелесе, в Австралии или на Мальдивах.

У тебя есть сайт?
Сейчас это www.diva.jepose.com. Но скоро у меня появится официальный сайт www.ladydiva.com. Я заранее благодарю всех посетителей и говорю «до скорого». Может, как-нибудь встретимся на темной аллее безлунной ночью...

В игре эта девушка мочит такие корки, что сам Данте из Devil May Cry, пожалуй, уступит ей место в трамвае.

SONY

MEMORY STICK

Благодаря увеличенному объему мобильной памяти, PSP открывает для вас безграничные возможности.

Фото: до 5524 фотографий*

Музыка: более 69 часов**

Кино: до 17 часов***

2 гигабайта свободы!

like.no.other™

Как никто другой

* 1 Мегапиксель, режим standard, сделанных с телефона или смартфона / ** 64 kbps в формате MP3 / *** 64 kbps, стерео в формате MPEG4

MEMORY STICK PRO DUO

Увеличенная емкость карты Memory Stick PRO Duo позволяет хранить на ней большие объемы мультимедийной информации, в том числе цифровые фотографии, видеозаписи, музыкальные файлы и игры, а также подкасты и видеоблоги.

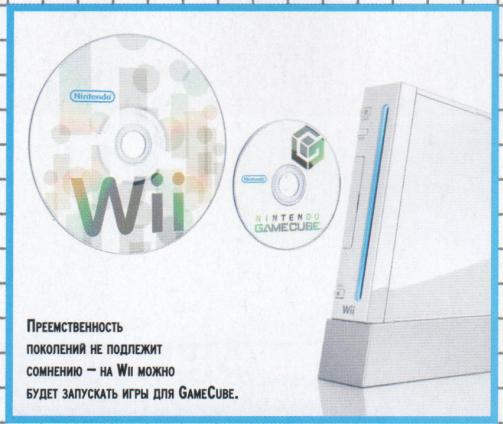
Wii™

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ NINTENDO Wii

Евгений Закиров

Nintendo шокировала игроков еще до E3, неожиданно переименовав свою крайне амбициозную платформу Revolution в непонятную и пугающую Wii. На самой же выставке было сказано, что прежнее «революционное» имя давало максимально полное представление о выбранном компанией направлении, но настоящим названием не являлось. Сигеру Миямото заявил, что Wii — это идеальное название для новой платформы. По его словам, смена названия планировалась аж шесть месяцев назад. Ему и самому нравилось слово Revolution, но уж больно прямолинейным и недружелюбным оно оказалось. Wii, на его взгляд, способно привлечь больше игроков.

«Винтажный» геймпад для ценителей классики.



Преемственность поколений не подлежит сомнению — на Wii можно будет запускать игры для GameCube.

«Революционный» геймпад, напоминающий по форме пульт ДУ, должен понравиться всем без исключения.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ПРОЦЕССОРЫ:
CPU: IBM PowerPC «Broadway» (90 nm SOI CMOS)
CPU: ATI «Hollywood» (90 nm CMOS, включает DRAM)

ВИДЕО:
- 480p
- Поддержка компьютерных мониторов и прожекторов
- Поддержка Progressive Scan
- Поддержка режима 16:9

АУДИО:
- Стерео
- Dolby Pro Logic-II

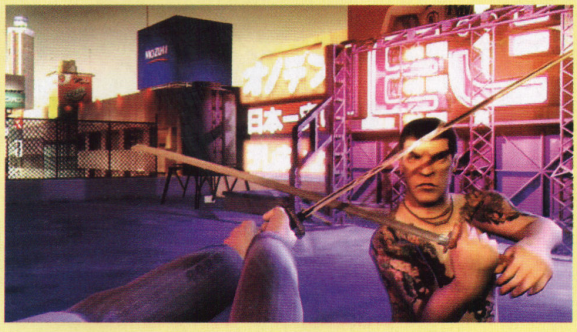
ДОПОЛНИТЕЛЬНО:
- До 4 контроллеров Wii (беспроводное соединение); порты могут использоваться для подключения контроллеров от GC
- 1 слот для карты памяти SD
- 2 порта USB 2.0
- 2 слота для карт памяти GC

ХРАНЕНИЕ ДАННЫХ:
- 512 Мб встроенной флэш-памяти
- Расширения через дополнительные карты SD или через подключение по USB

ФОРМАТ ДАННЫХ:
- 12 см диск Wii
- 8 см диск GC
- DVD-видео
- Возможность скачивать игры, хранить их в памяти консоли и запускать через установленный эмулятор

СЕТЬ:
- Wi-Fi
- Bluetooth

Еще раз отметим изысканную лаконичность форм этой красавицы и ее спутника.



Red Steel

Жанр: **Action**
Платформа: **Wii**
Издатель: **Ubisoft**
Разработчик: **Ubisoft Paris**
Дата выхода: **2007 год**

Революционной платформе нужны революционные игры с революционным игровым процессом. Просто удивительно, что такие проекты умудряются еще и использовать революционное управление – как в случае с Red Steel. Оперируя либо острой катаной, либо огнестрельным оружием, игроку предстоит заниматься благородным делом спасения. Кого и зачем – не так уж важно. Интересно то, как он это будет делать: взяв в руки чудо-контроллер и банально наводя невидимый прицел на цели или рассекая воздух перед экраном.

Лайам Кемп:

Мое воображение не ограничено

В ожидании свежей порции героинь видеоигр мы хотим познакомить вас с возвышенным представлением о женщинах знаменитого американского дизайнера Лайама Кемпа. Представьте себе игры с персонажами такого качества! С этими девушками можно сравнить только профессора Аки Росс из фильма «Final Fantasy: The Spirits Within». Блондинка или брюнетка – выбор за вами!

Расскажи о себе.
Меня зовут Лайам Кемп, мне 33 года. Я из Дерби (Англия). Занимаюсь компьютерной графикой фрилэнс. После окончания университета, где я изучал иллюстрирование и графику, работал в Team 17 Software и Core Design. Последнее мое достижение – короткометражный анимационный фильм «This Wonderful Life», который получил множество призов.

Когда ты начал работать над этим мультом и какова была мотивация?
Я начал в январе 2001-го и работал над ним два года. Целью было создать короткометражку с компьютерной графикой, настолько реалистичной, что могла бы вызвать у зрителей реальные эмоции. Я хотел, чтобы главный персонаж получился «живым», чтобы зритель почувствовал к нему симпатию (точнее, к ней!), чтобы сопереживал происходящему на экране...

Какие инструменты ты использовал раньше и какими пользуешься сейчас?
Создавая свои модели и анимацию, я всегда работаю в 3D Max. С этой программой знаком очень давно и доверяю ей в полной мере, т.к. она абсолютно подходит для моей работы. Что касается текстур, то тут на помощь приходит Photoshop, единственная программа для работы с изображениями, с которой никогда не было проблем, и к которой у меня нет никаких претензий.

Какой у тебя любимый фильм? И какой 3D-мультфильм ты считаешь лучшим?
Считаю культовым «Дикий Запад» 1973 года. Это самый страшный по своей сути фильм. Еще я являюсь фанатом первых работ Дарио Арженто, например, «Подозрение». Что касается мультиков – я не очень много их смотрел, но обожаю «Уоллеса и Громмита» и «Корпорацию монстров».

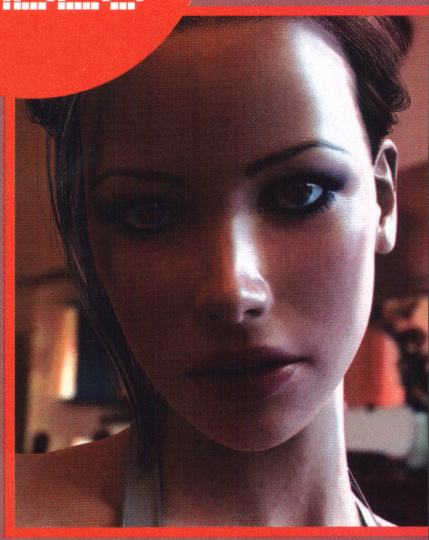
Ты играешь на PC или консолях? Какой персонаж кажется тебе лучшим с точки зрения дизайна?
Я одинаково играю в игры для PC и для PlayStation 2. Только что доиграл в Resident Evil 4, которую нахожу великолепной! Любимая игра для PC – Fahrenheit. Я очень долго ждал ее выхода, мне нравится именно такой жанр: игра для взрослых, очень динамичная, новаторская. Если бы пришлось отказаться от всех игр, кроме одной, я оставил бы B.A.T. В Англии она не очень известна, но на меня оказала сильное воздействие, и под ее впечатлением я создал много своих иллюстраций в студенческие годы (B.A.T. была разработана Haiku Studio и выпущена Ubisoft в 1990-м. Затем последовала B.A.T. 2 в 1993 году. Ее действие разворачивается в футуристическом мире NDLR). Лучший персонаж с дизайнерской точки зрения, безо всякого сомнения, Лара Крофт. Я думаю, что новая Лара (как и самая первая) достигла равновесия реализма и стиля.

Какую женщину ты считаешь самой сексуальной (реальная или виртуальная – неважно)?
Из реальных женщин для меня самая сексуальная – неизвестная широкой публике актриса Рошель Суонсон, которая играла во многих фильмах в середине 90-х. В то время я считал ее сногсшибательной, а где она сейчас и как выглядит, я не знаю. В настоящее время для меня то же самое значит Линда О'Неил. Кстати, кто это у вас на обложке прошлого номера? Она суперсексуальна! А в виртуальном мире мне импонирует Карла из Fahrenheit. Совершенство!

Где ты черпаешь вдохновение для создания твоих женских образов?
Многие видят сходство с главной актрисой из сериала Lost (не помню, как ее зовут), но это абсолютная случайность, потому что я создавал своего персонажа намного раньше. Еще мне говорят, что улыбка одной из моих моделей похожа на улыбку английской актрисы Билли Пайпер (я думаю, это из-за большого рта...). Я не ищу каких-то реальных прототипов, потому что тогда мое воображение не ограничено ничем.

Какое свое творение ты любишь больше всего и почему?
Девушку из «This Wonderful Life». Чтобы быть честным, скажу: очень сложно судить объективно о собственной работе, всегда кажется, что можно было сделать лучше!

VIRTUA BABES



КАКОЕ ТЕЛО...

В ожидании мультфильма «This Wonderful Life» посетите личный сайт Лайама: www.this-wonderful-life.com. Там вы найдете, например, эту потрясающую блондиночку, которую автор создал в 2004 году для опроса на тему «Идеальная женщина», проводившегося бельгийским журналом Maxim.

Жанр: Real-Time Strategy / Платформа: PC / Издатель: Electronic Arts / Разработчик: EA Los Angeles
Официальный сайт: http://www.ea.com/official/cc/cc3/us/index.jsp
Дата выхода: 2007 год

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Мир без войны – это нонсенс. Такая же грустная нелепица, как танк без гусениц или солдат без оружия. В человеке изначально заложено стремление к уничтожению себе подобных, и зачастую причина войны является не более чем второстепенным поводом. Любой конфликт изначально ошибочен, потому что ведет к неминуемым разрушеням, порой необратимым. Войны ведутся за деньги и власть, женщин и мужчин, материальные богатства и духовные. Война за тибериум начнется через год.

SELECT
FIFA

FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT
DEUTSCHLAND 2006

НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО СБОРНАЯ РОССИИ НЕ ПРОБИЛАСЬ В ФИНАЛЬНУЮ СТАДИЮ ЧМ ПО ФУТБОЛУ, КОТОРАЯ НАЧНЕТСЯ В ГЕРМАНИИ ОДНОВРЕМЕННО С ВЫХОДОМ ЭТОГО НОМЕРА НАШЕГО ЖУРНАЛА, ТРАНСЛЯЦИИ МАТЧЕЙ ТУРНИРА, БЕЗУСЛОВНО, ПРИВЛЕКУТ ВСЕОБЩЕЕ ВНИМАНИЕ. ЧТОБЫ ПОДГОТОВИТЬ ВАС К ЭТОМУ ГРАНДИОЗНОМУ СОБЫТИЮ, МЫ СДЕЛАЛИ НЕБОЛЬШОЙ ОБЗОР ИГР, ПОСВЯЩЕННЫХ ФУТБОЛУ.

УДАР ШВЕДКОЙ!

Еще не бывало случая, чтобы на Чемпионате Мира, проводимом в Европе, побеждала команда с другого континента. Посмотрим, кто станет чемпионами в этот раз. Это вам не кнопки жмахать!

Весь год, предшествовавший самому ожидаемому спортивному событию года, мир футбола находился в недетском возбуждении. Чемпионат мира – замечательная возможность для всех интересующихся футболом общаться на равных, даже если у фанатов есть некоторое преимущество (они в курсе всех дел, т.к. не смотрят ничего, кроме своей любимой игры). То же самое происходит и в видеоиграх: хотя титаны из Electronic Arts и имеют определенное преимущество благодаря официальной лицензии FIFA, все же именно Pro Evolution Soccer (PES, известная также как Winning Eleven) от Konami стала самым удачным симулятором футбола за последние 10 лет. Не получив от FIFA официальной лицензии, PES вынуждена была развиваться, не используя официальных названий, реальных имен и марок, которые в последнее время являлись символом футбольного мира. Поэтому успех игры связан исключительно с ее качеством, играбельностью и многочисленными турнирами, которые организовывались по всему миру. Самым представительным из них является патронируемая Тьерри Анри и Дидье Дрогба PES League (www.pesleague.com). Финал этих соревнований в сентябре прошлого года прошел в Париже на самом Стад-де-Франс. Другие издатели тоже пробуют себя в этой сфере. Например, Codemasters, опирающаяся на лицензии знаменитых клубов разных стран, с игрой Club Football 2005. Но она по ряду объективных причин не может считаться серьезным конкурентом EA и Konami. И самое печальное в этой истории то, что Codemasters пыталась посредством CF воскресить легендарный футбол 80-х: знаменитый Sensible Soccer, который вместе с Kick Off был звездой эпохи 16-битных приставок. Короче, все это несерьезно, и сегодня геймеры стоят исключительно перед выбором: PES или FIFA? Реальная дилемма!

ВСЕ БОЛЬШЕ И БОЛЬШЕ!

Последняя версия FIFA от EA Sports, которая так и называется FIFA World Cup 2006, кажется, наконец, объединила в себе все, что по праву считается богатством воз-

Эту девушку вы еще увидите и даже прочитаете с ней интервью на стр. 54. Джулия Чэннел представляет в XS Magazine великолепную Marc Ecko's Getting Up Under Pressure. Но об этом чуть позже, а пока – футбол!

С такой прической Сиссе может попасть и на обложку, но... какого-нибудь другого журнала.

Специально к ЧМ по футболу компания Hannspree выпустила коллекцию телевизоров последнего поколения. XS-редакции более всего понравился Hannsdribbling. Это настоящий шедевр дизайна ручной работы! Он почти полностью обшит натуральной кожей и являет собой почти точную увеличенную копию футбольного мяча (колонки замаскированы в черных зонах). Стоит это произведение искусства всего 450 евро.

Для владельцев PS2 компания Madrics предлагает Pico Pad Soccer 2006 (геймпады, украшенные символикой команд-участниц ЧМ). Желтая бразильская версия под номером 11 (Роналдиньо). Белая немецкая – номер 13 (Баллак). Голубая французская – под номером 10 (Зидан). К тому же, каждая упаковка содержит сим-карту, чтобы получать SMS с результатами всех 64 матчей ЧМ на ваш мобильный телефон. Цена: 15 евро.

Xbox – единственная игровая консоль, получившая официальную лицензию ЧМ 2006. Чтобы отпраздновать сие событие, Microsoft выпускает ограниченную серию Xbox 360 – FIFA World Cup 2006. Эта версия укомплектована передней панелью, воспроизводящей дизайн официального мяча ЧМ от Adidas. Стоит эта красота 440 евро.

И, наконец, для ваших MP3-плееров и других мультимедийных устройств компания Fonomaniac предлагает наушники со съемными флажками ваших любимых команд и регулятором громкости в виде футбольного мяча. Стоят они около 40 евро. www.fonomaniac.com.

В ТАКИХ ТРУСАХ Я БЫЛА БЫ КОРОЛЕВОЙ!

Забудьте ваш старый тренировочный костюм, оденьтесь по последнему слову спортивной моды! Наша редакция отметила трусы, украшенные лицами, на которых намалеваны национальные флаги стран-участниц чемпионата. Они продавались в ограниченной серии – 500 штук на всю Европу. Цена 40 евро.

Коллекция фигурок футболистов Kick-O-Mania позволяет встретиться лицом к лицу с великими звездами чемпионата мира (Анри, Роналдиньо, Руни, Баллак, Недвед, Дель Пьеро, Ван Нистелрой, Роналдо, Кан...) в официальной форме их клубов (майка, шорты и бутсы). Фигурки могут двигать ручками и ножками, воспроизводя жесты чемпионов, и могут даже бить по мячу. Продаются также и ворота, так что вы можете попробовать поиграть... Фигурки Kick-O-Mania больше, чем просто игрушки, они удовлетворяют потребности больших детей, коими некоторые из нас и являются, и каждый может себе выбрать фигурку своего кумира. Стоимость: 33 евро за игрока, 28 – за ворота (с джойстиком управления вратарем).

Финал Лиги чемпионов. 17 мая 2006 года. «Барселона» VS «Арсенал»

АНРИ открыл счет, но в итоге лондонцы проиграли.

ЭТО'О забил первый ответный гол в ворота «Арсенала».

FT Champs предлагает фигурки, изображающие Зинеддина Зидана. Это натуральный предмет коллекционирования, чтобы почтить великого игрока, для которого ЧМ 2006 станет последним в карьере. Фигурки размером 7.5 см стоят от 9 евро. Тридцатисантиметровые фигурки стоят 61 евро.

можностей виртуального футбола. Действительно, если игра стала доступной практически для всех благодаря своим многочисленным опциям и уровням, то она будет интересна и любителям PES. К тому же EA использовала те же принципы управления, что и в PES. Игра наилучшим образом использует все кнопки и джойстики геймпада. Левый джойстик управляет игроком, правый – для прессинга противников. Первая кнопка служит для передачи короткого паса по заданному направлению, вторая – для длинного паса, третья – бросать мяч из аута, четвертая – передавать мяч в центр. С помощью шифтов можно усиливать, уточнять направление ударов, вести мяч... Наконец, в соответствии с силой, с которой вы нажимаете на кнопку, с позицией игрока по отношению к мячу и благодаря использованию комбинаций кнопок количество возможных ударов становится просто огромным (как в нападении, так и в защите). Перехваты, отборы мяча, удары головой... Все технические элементы, которые делают футбол таким зрелищным, теперь доступны. На тактическом уровне тоже разнообразие – рай для тренера: 127 команд на выбор! А также самые известные игроки, включая несколько легенд, например, Марадону или Платини, которые станут доступны после нескольких выигранных вами важных матчей. Из множества тактических схем можно выбрать не только привычные 4-3-3 или 4-4-2, но и другие, которые, правда, используются пока только в PES. Каждый игрок обладает рядом характеристик (скорость, выносливость, техника), вы должны будете следить за их травмами и карточками, тактично делать замечания звездам (иконка в форме звезды над их головами не позволит ошибиться, кто есть кто), у которых особые способности (сильный удар, отличное владение мячом, скорость).

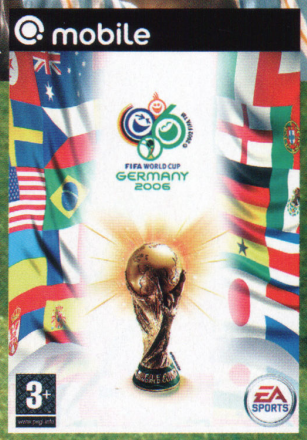
EA, ADIDAS И ДРУГИЕ...

Чемпионат мира для владельцев Xbox 360 в Xbox Live будет бесплатным. Акция организована Xbox и курируется компанией Adidas для всех обладателей версии Xbox 360 FIFA World Cup 2006! Онлайновый мультиплеер и участие в турнирах, как обычно, доступны только владельцам Xbox Live Gold. Зато с 8 по 15 мая включительно Xbox предложил игрокам всего мира полный доступ к Xbox Live-версии FIFA.

ВЕСЕЛЕЕ ХАЛФЫ, ХАРДКОРНЕЕ КОНТРЫ!

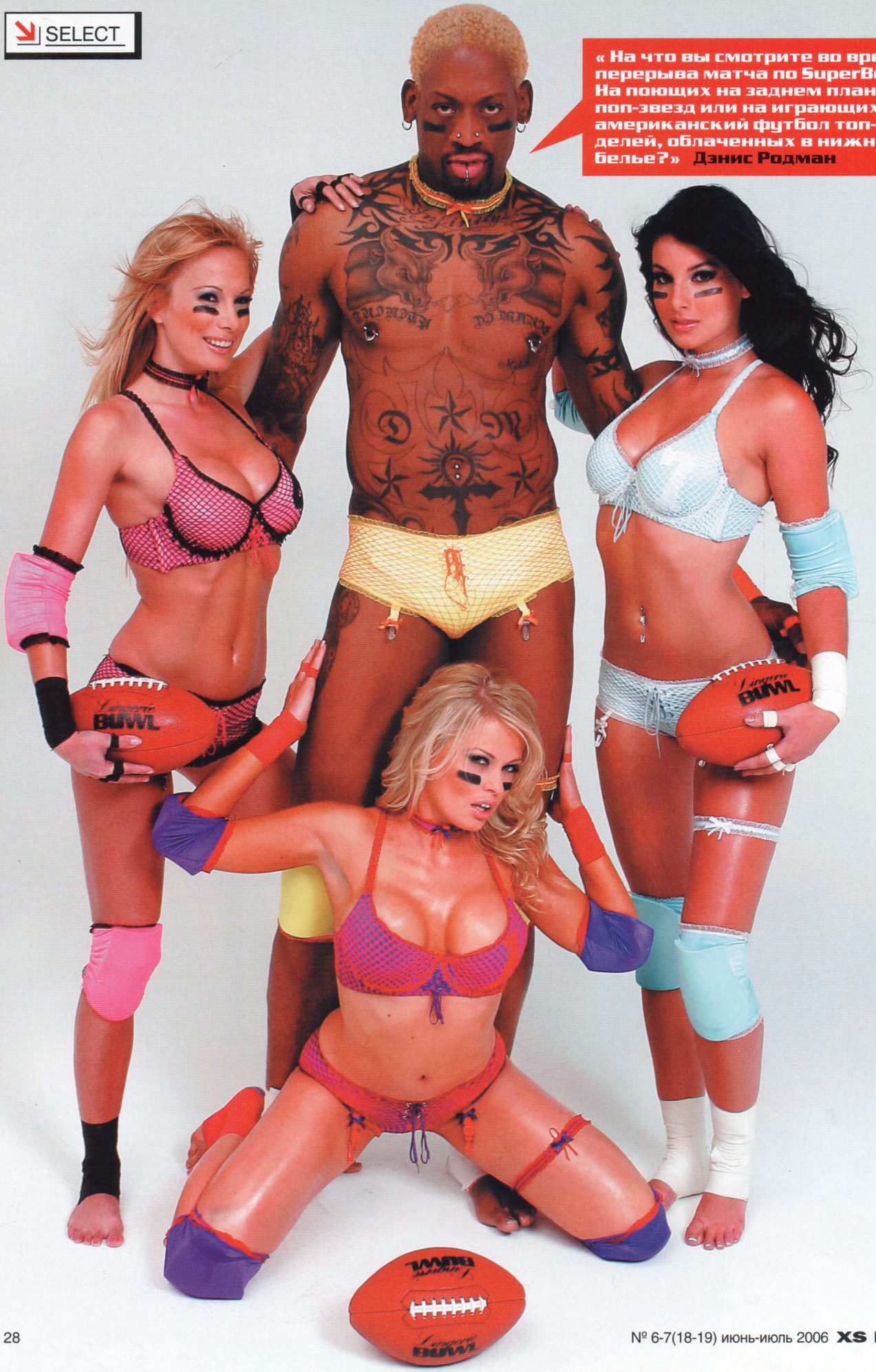
Символ чемпионата мира 2006 лев Голео VI.

Одна из сильных сторон, которыми отличаются игры FIFA – это, конечно, графика. Но отдельно стоит отметить и звуковое сопровождение: помимо комментариев, отлично сочетающихся с ходом игры, 35 мелодий, сопровождающих меню и моменты загрузки, представляют настоящее аудиотурне по всему миру. Кстати, вы можете их услышать на сайте www.easports2006fifaworldcup.com.



Впервые фанаты футбола смогут играть в FIFA World Cup 2006 на своих мобильных телефонах. Electronic Arts разработала версии для многих моделей, и большинство европейских операторов уже хорошо зарабатывают на этих играх. Разнообразные вариации, меняющиеся метеоусловия и играбельность, адаптированная для каждой модели – для всех 32 команд, прошедших отборочные туры, которые встретятся в этой игре, имеющей официальную лицензию. Все еще пытаясь создать более реалистичные симуляторы для телефонов, Gameloft выпустила свое издание 2006 Real Football, Mr Goodliving предлагает свою Playman World Cup, а Superscape – Pele Soccer Skills. Другие издатели пошли по более «оригинальному» пути, предложив на первом плане сексуальность, и лишь на втором – футбол. Секс привлекает покупателей – аксиома, подтверждающаяся и в случае с мобильниками. Надо сказать, что с помощью мобильных телефонов люди, как правило, ищут развлечений, быстрых и интересных, а не сложных игр, которые к тому же иногда просто невозможно адаптировать. InfoSpace предлагает Sexy Football, где промахи игры с лихвой компенсируются фотографиями трех моделей в суперсексуальном белье. Вспомним также Flitzer (справа), игру от Handygames, где вы управляете одним из нарушителей спокойствия – из тех, что бегают нагишом по полю, тряся своими мужскими причиндалами...

А вот доступ к бесплатно скачиваемым материалам, например, превью новых игр, демкам и эксклюзивным фотографиям футболистов имеют только владельцы Gold. Акция «Бесплатный футбол для всех» в Xbox Live дает возможность представлять этим летом вашу страну в Берлине, участвуя в Чемпионате Xbox через Xbox Live. Чемпионат Xbox, стартовавший под патронажем «Адидас» и EA несколько недель назад – это всемирное соревнование, целью которого является выбор игроков для поездки в Германию, где параллельно с финалом настоящего чемпионата мира пройдут финальные поединки. Курируемый Джабрилом Сиссе чемпионат Xbox позволит трем игрокам от каждой страны, где уже официально продается Xbox 360, встретиться лицом к лицу с 31 командой из других стран в чемпионате Xbox. Чтобы узнать об этом больше, заходите на сайт www.xboxcup.com.

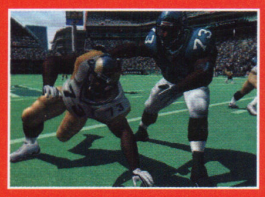

« На что вы смотрите во время перерыва матча по SuperBowl? На поющих на заднем плане поп-звезд или на играющих в американский футбол топ-моделей, облаченных в нижнее белье?» Дэнис Родман

Даниил Шоколев

Янки бол

Конечно, оставаться патриотами-традиционалистами хорошо, но и в других культурах есть много интересного и достойного внимания. Например, интересуют ли вас типично американские виды спорта, такие как бейсбол или американский футбол? По ту сторону Атлантики это целая индустрия, ворочающая миллионами долларов. И по всему миру с удовольствием играют в симуляторы этих видов спорта.

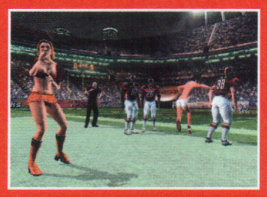
Топ 5 американского футбола



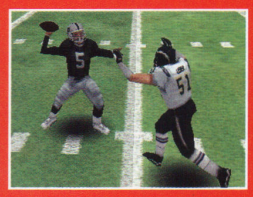
Madden NFL 06
Издатель: EA Sports
Платформы: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
Этот симулятор американского футбола имеет официальную лицензию профессионального чемпионата NFL. Вы можете также импортировать игрока из предыдущей игры EA, например, NFL Street 2 или NCAA 06 Football.

NCAA 06 Football
Издатель: EA Sports
Платформы: PlayStation 2, Xbox, GameCube
Вот еще одна лицензированная игра, в которой представлена профессиональная лига американских университетов, немного менее престижная, чем NFL.

NFL Street 2 Unleashed
Издатель: EA Sports
Платформа: PSP
После уличного баскетбола пришла очередь американского уличного футбола стать интересным для непосвященных. Футбол на улице более зрелищный и доступный широким массам.



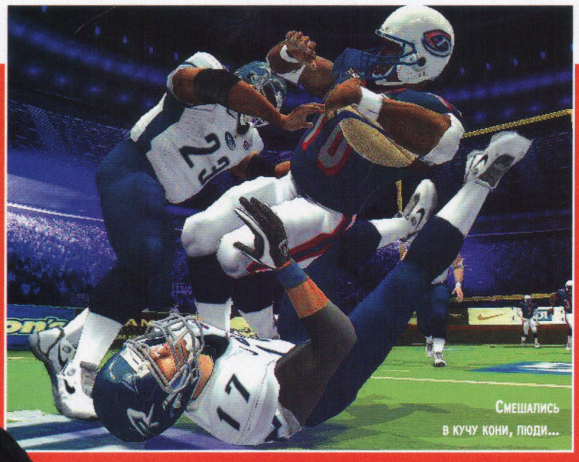
Blitz: The League
Издатель: Midway
Платформы: PlayStation 2, Xbox
Серия NFL Blitz от Midway пополнилась новой версией, которая стала возможной благодаря отсутствию официальной лицензии. Апофеоз исступленной жестокости и ситуаций, которых вы никогда не увидите в официальной игре от EA.



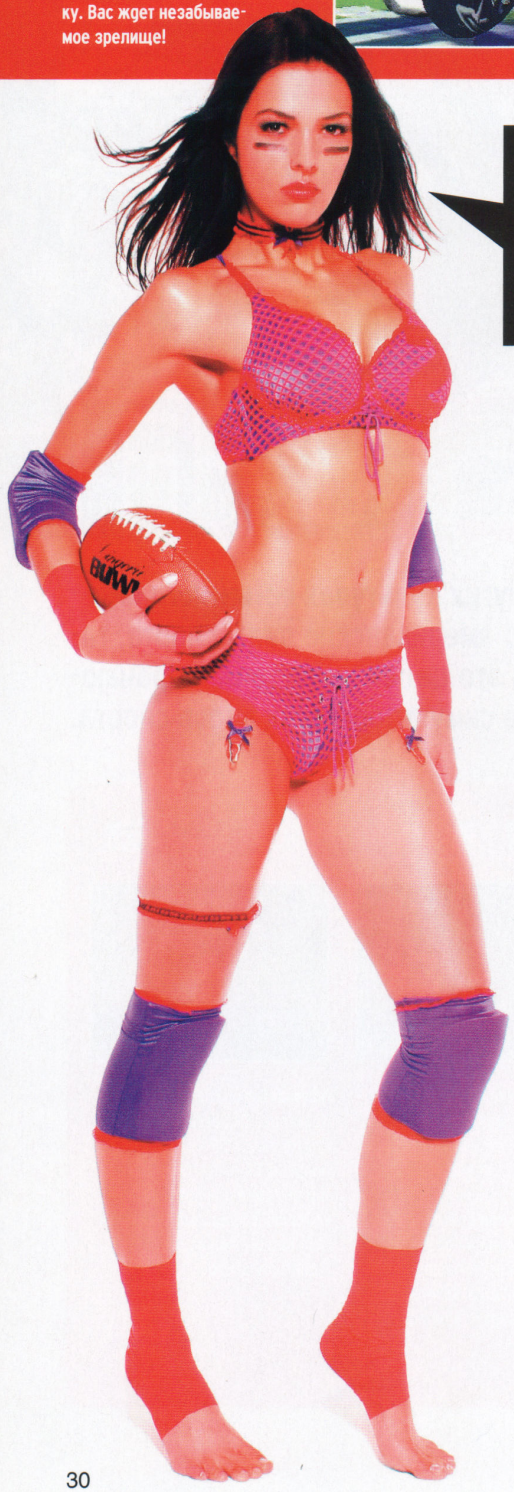
Madden NFL 06
Издатель: EA Sports
Платформа: PSP
Впервые EA выпустила симулятор футбола для портативной консоли. Зрелищность игры на небольшом экране оставляет желать лучшего!

Arena Football
Платформы: PlayStation 2, Xbox

Для разнообразия Electronic Arts выпустила симулятор американского футбола в зале (этот вариант игры существует в США уже 20 лет). Здесь ваша задача организовать на небольшой площадке матч двух команд, в каждой из которых по восемь игроков. Особые правила предполагают акцент на атаку. Вас ждет незабываемое зрелище!



Смешались в кучу кони, люди...



« К сведению: цены на билеты на это « народное зрелище» — SuperBowl, прошедшее 5 февраля 2006 года в Детройте, колебались от 700 до 6500 долларов...»

Тридцать топ-моделей на разогреве!

Чтобы приобщиться к феномену американского футбола, настоятельно рекомендуем LingerieBowl – действо, разворачивающееся в перерывах матча по американскому SuperBowl, любимому зрелищу янки – более 150 млн. телезрителей только в США! LingerieBowl можно увидеть по платным американским телеканалам. Перед вами предстают тридцать топ-моделей в более чем сексуальных костюмчиках и начинают играть в подобие американского футбола. Конечно, они не блещут уровнем игры, но этого от них никто и не требует. Но, посмотрев однажды это шоу, у вас появляется желание узнать побольше о настоящем американском футболе.

Тридцатилетний экспириенс!

Симуляторы американского футбола выпускались для игровых консолей с момента возникновения самих видеоигр. Например, VCS 2600, Colecovision и Commodor 64, которые с трудом получили распространение в Европе, несмотря на усилия таких издателей как Accolade, Sega, Microsoft... Однако в этом году Electronic Arts, которая уже имела несколько подобных лицензий, потратив миллионы долларов, выкупила самую престижную – NFL. Таким образом, «махина» EA становится чуть ли не монополистом, потому что конкуренты исчезают один за другим. Один из них, развивающаяся студия 989 Sports, прошлым летом отказалась от борьбы, имея лишь Road to Sunday. Априорно бороться лицом к лицу с Electronic Arts останется только Blitz от Midway и, возможно, новая игра от 2K Games. В складывающейся ситуации есть о чем беспокоиться, несмотря на отменное качество игр от Electronic Arts. Итак, в преддверии первого тайма LingerieBowl запишитесь в клуб американского футбола и посетите сайты www.fffa.org или www.footballamerican.com.

Пантеон бабов LFL.

LingerieBowl

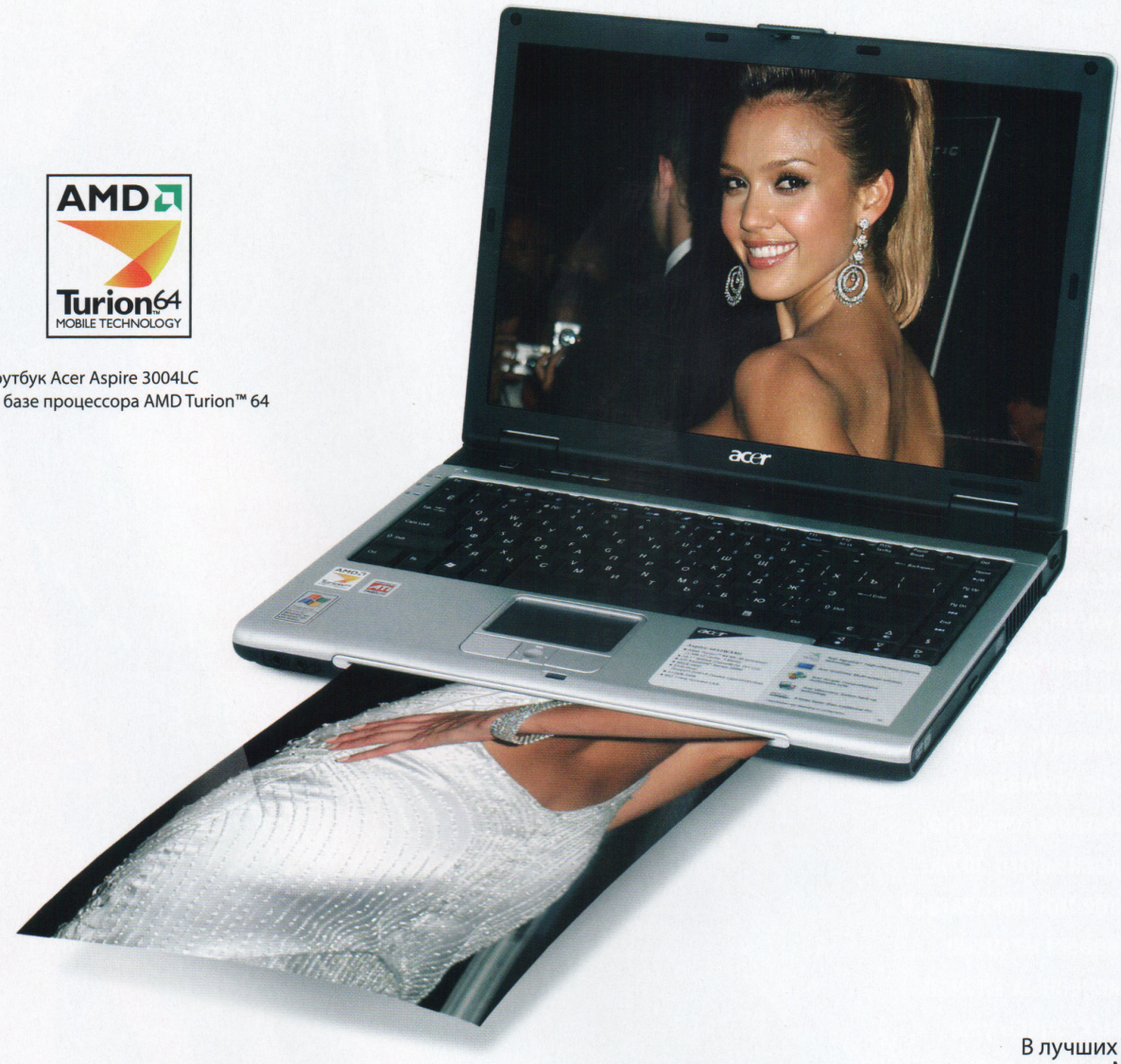
Начавшийся как хохма LingerieBowl быстро стал предметом вожделения самых симпатичных куколок, жаждущих засветиться на экране. Более 400 соискательниц за первый год! И эта цифра продолжает расти. Матчи LingerieBowl (LFL) не представляют какой бы то ни было ценности с точки зрения спорта, но что касается зрелищности, это, без сомнения, лучшее шоу для любителей секс-бомбизма. Жаль, если вы до сих пор ничего об этом не слышали! Поверьте, вы испытаете настоящий кайф от просмотра такого шоу. В этом году на американском ТВ представлять его будут Дэнис Родман, Дженни МакКарти и Синди Маргулис. Для нас же, несчастных европейцев, будет выпущен лишь DVD. Больше можно узнать на официальном сайте: www.lingeriebowl.com.

СЕНСАЦИЯ

ПЕРВЫЙ НОУТПРИНТ*

AMD Turion 64 MOBILE TECHNOLOGY

Ноутбук Acer Aspire 3004LC
на базе процессора AMD Turion™ 64



*При покупке ноутбука **Acer Aspire 3004LC**
принтер в **ПОДАРОК**!

В лучших торговых
центрах Москвы

5-444-333
I-ON.RU

ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР

SELECT

TRUE CRIME NEW YORK CITY

True Crime: New York City
Жанр: Action
Издатель: Aspyr
Разработчик: Luxoflux
Платформы: PC, PS2, Xbox, GC
Дата выхода: 26 мая 2006

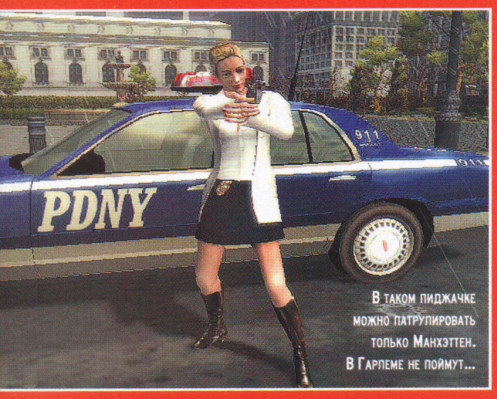
Произвол!

Евгений Закиров

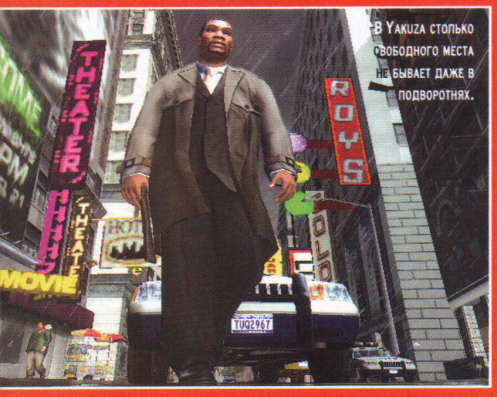
Существует такая нехорошая, никому еще добра не принесшая мантра: «Больше стремимся к лаврам GTA – меньше видим собственные корни». С выходом в свет третьей части – то есть, с доказательством жизнеспособности идеи в трех измерениях – появлялись и исчезали многочисленные поделки «на тему», не обладающие ни каплей шарма оригинала и технически напоминающие мертвяков за день до кремации. К мимолетному счастью, пришедший много позже True Crime мог показаться чем-то новым на фоне многочисленных клонов. Во-первых, здесь уже мы отыгрываем роль не «плохого парня», а «агрессивного копа», что само по себе долю разнообразия все же вносит.

SELECT

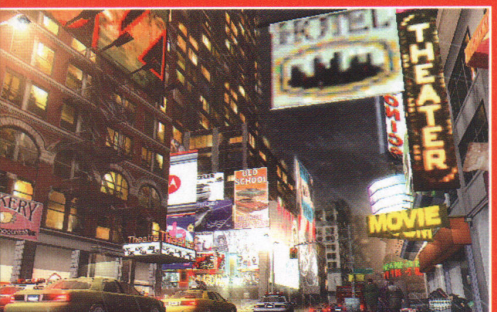
TRUE CRIME NEW YORK CITY



В таком пиджачке можно патрулировать только Манхэттен. В Гарлеме не поймут...



В Yakuza столько свободного места не бывает даже в подворотнях.



Местные водители ведут себя аккуратно, стараясь объезжать нас даже в самых лихих ситуациях.

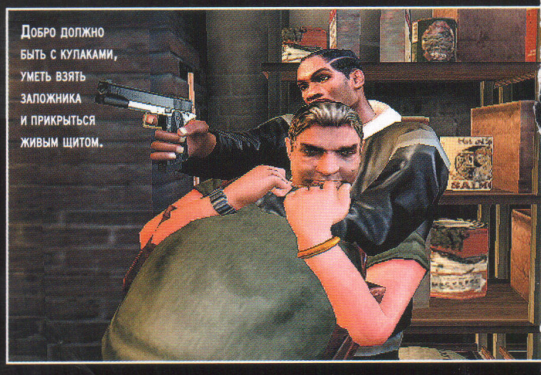
Где же я мог видеть раньше эту морду? А!!! Правильно — на рекламе «Кода да Винчи»!

ВПЕРЕД, МИМО ЗВЕЗД

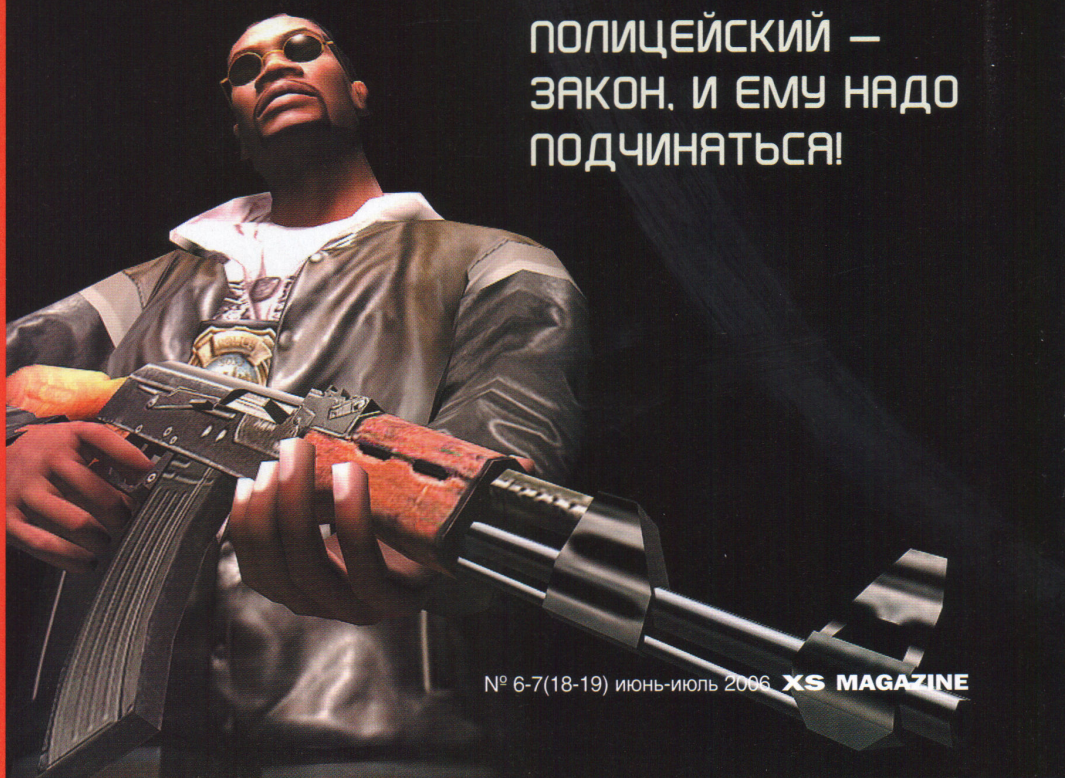
Продолжение способно вызвать только две реакции: либо щенячий восторг при виде крутого парня, тут и там указывающего дулом пистолета на отсутствие извилин на лбу, либо ехидную насмешку и обидные слова в адрес разработчиков, не постеснявшихся выпустить недоделанный проект на PC даже после потребовавшегося перерыва. Что интересно, обе эти реакции вполне оправданны. Но мы, без лишнего фанатизма, не будем смотреть на True Crime: New York City как на тот же GTA, только в профиль. Это вполне самостоятельный проект, и он заслуживает собственной оценки.

Для начала неплохо бы ознакомиться с местной схемой построения игрового процесса. Она разделена ровно на четыре сюжетные миссии, которые, в свою очередь, условно разбиты на несколько составляющих — настолько условно, что просто не успеваешь ловить моменты, когда кончается одна и начинается другая. Что характерно, это отнюдь не недостаток: каким-то совершенно чудесным образом, ругая игру за наличие багов, игрок полностью погружается в виртуальный Нью-Йорк и чертыхаясь, но не без удовольствия проходит True Crime за каких-то четыре часа.

Впрочем, называть эти четыре часа «какими-то» тоже несколько неправильно — в этот временной отрезок разработчики сумели вместить очень многогранное подобие реального мира с действующими правилами «полицейский — закон, и ему надо подчиняться» и наполнить его в этих рамках настоящей свободой действий. Если раньше, пребывая в образе отъявленного преступника, игрок наделялся большими возможностями, чем снующие непо-



Добро должно быть с кулаками, уметь взять заложника и прикрыться живым щитом.



ПОЛИЦЕЙСКИЙ — ЗАКОН, И ЕМУ НАДО ПОДЧИНЯТЬСЯ!

SELECT

TRUECRIME
NEW YORK CITY

МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА

Как и в случае с предшественником, True Crime обладает огромным списком композиций самых разных музыкальных исполнителей. В связи с этим разработчики учли вероятность лично вашей неприязни к конкретным музыкальным коллективам, подарив игроку возможность лично составлять плейлист. Реализовано это через систему «оценок» в звездочках, вроде нашей журнальной. Если какая-то песня вам нравится особо сильно, можно выставить ей максимальный балл и слушать почти без перерыва. Или, напротив, сместить ползунок на нулевую отметку, практически полностью исключив ее из программы радиовещания. Вот полный список композиций, звучащих за кадром:

ОРИГИНАЛЬНЫЕ ТРЕКИ

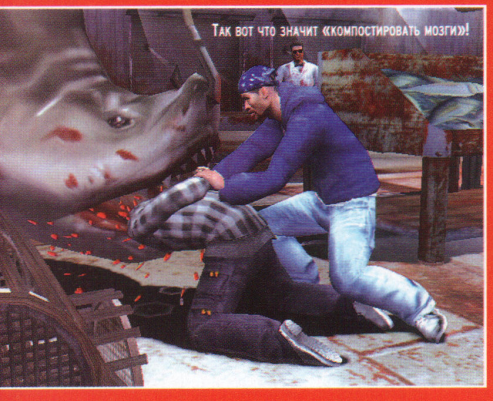
Redman – «True Crime»
Redman – «True Crime (Bonus track)»

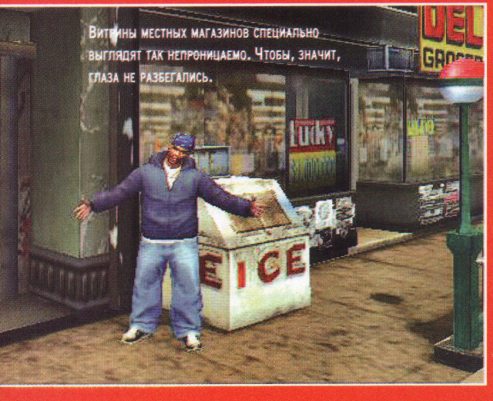
ЛИЦЕНЗИРОВАННЫЕ ТРЕКИ

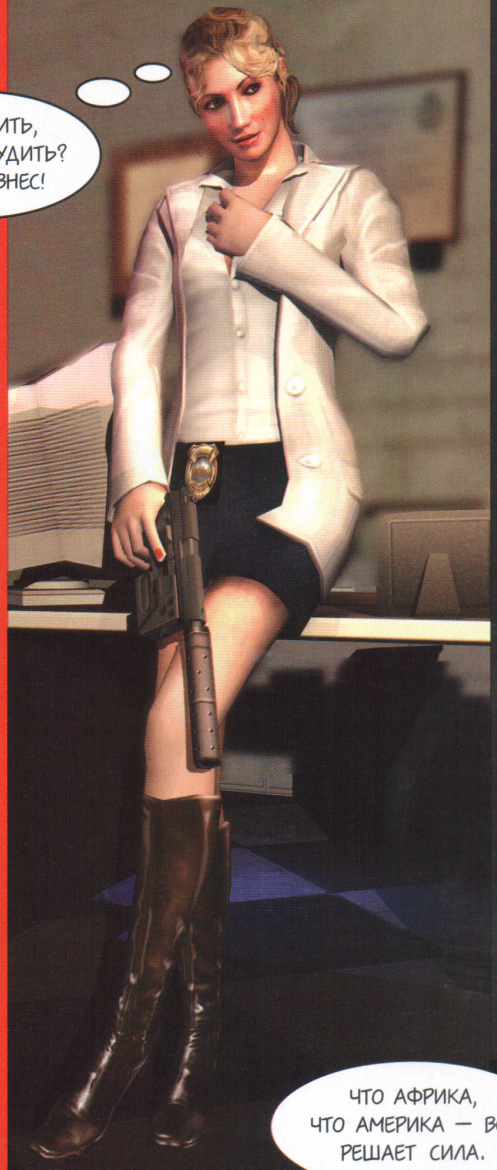
Redman – «Rush the Security»
Cam'Ron featuring Jay-Z – «Welcome to NYC»
Run D.M.C. – «Sucker MC's»
Kool Moe Dee – «Wild Wild West»
The Sugarhill Gang – «Rapper's Delight»
Public Enemy – «Bring The Noise (Chuck D Mix)»
DMX – «Where The Hood At»
Busta Rhymes – «Put Your Hands Where my Eyes Can See»
Agnostic Front – «Police State»
Bad Brains – «I Against I»
Bob Dylan – «Knockin' On Heaven's Door»
Danzig – «Mother»
The Ramones – «Beat on The Brat»
Interpol – «Slow hands»
Wu-Tang Clan – «Protect Ya Neck»
Jungle Brothers – «Straight Out The Jungle»
Grandmaster Flash & The Furious Five – «New York New York»
Hatebreed – «Another Day, Another Vendetta»
Misfits – «Last Caress»
Blondie – «Hangin by the Telephone»
Sonic Youth – «Kool Thing»
Skarhead – «New York Crime»
Dope – «The Life»
Kool G Rap and DJ Polo – «Streets of New York»
Biz Markie – «I'm The Biz»
Big Daddy Kane – «Ain't No Half Steppin'»
24-7 Spyz – «Yeah X 3»
Suicide – «Ghostrider»
Iggy & The Stooges – «Search and Destroy»
New York Dolls – «Subway Train»
Bloodsimple – «Blood In Blood Out»
Biohazard – «Shades of Grey»
Gang Starr – «Full Clip»
Big Punisher – «Twinz (Deep Cover)»
Vision of Disorder – «Imprint»
Mandrill – «Echoes In My Mind»
The Damned – «Neat Neat Neat»
The Velvet Underground – «I'm Waiting For the Man»
Helmet – «Unsung»
The Rapture – «The Killing»
Black Star – «Definition»
NaS – «N.Y. State Of Mind»
Slick Rick – «Children's Story»
Youth Of Today – «Break Down The Walls»
Cramps – «Wrong Way Ticket»
The Casualties – «Sounds from the streets (Death Toll)»
White Zombie – «Thunder Kiss 65»
Unsane – «D train»
A Tribe Called Quest – «Scenario»
Mark Ronson – «Bout To Get Ugly»
X-ecutioners – «Let Me Rock»
Black Rob – «Woah!»
Madball – «Pride (Times are Changing)»
Richard Hell And The Voidoids – «Blank Generation»
The Walkmen – «The Rat»
Kurtis Blow – «The Breaks»
Black Sheep – «The Choice Is Yours (Revisited)»
De La Soul – «Thru Ya City»
Gorilla Biscuits – «New Direction»
Eric B & Rakim – «Paid in Full»
Afrika Bambaataa & Soul Force – «Planet Rock»
Sam Scarfo – «Homicide»
Bobby Womack – «Across 110th Street»
Marley Marl – «The Symphony»
My Chemical Romance – «I Never Told You What I Did For A Living»
Mobb Deep – «Shook Ones Pt. II»
Quicksand – «East 3rd Street»
Vordul Mega – «Neva Again»
Black Moon – «Who Got The Props?»
Jeru the Damaja – «D. Original»
Leaders Of The New School – «Case of the P.T.A.»
LL Cool J – «I Can't Live With Out My Radio»
Sick of It All – «Potential For A Fall»
The A.K.A.'s – «Shout Out Loud»
Blue Oyster Cult – «Don't Fear the Reaper»
Digable Planets – «Rebirth Of Slick (Cool Like dat)»
Murphy's Law – «Crucial Bar-B-Que»
Yeah Yeah Yeah's – «Black Tongue»
Harley's War – «Criminal (4 Life)»
The Bravery – «Honest Mistake»
Television – «See No Evil»
We Are Scientists – «Callbacks»

SELECT

TRUE CRIME NEW YORK CITY







далеку представители правоохранительных органов, то теперь все развивается прямо противоположным образом. В руках у протагониста — пистолет и полицейский значок, два самых видных сигнала для прохожих или оказавшихся поблизости водителей. Стоит показать сияющую железку или выстрелить в воздух, как все законопослушные граждане выстроятся в ряд, а владельцы машин с удовольствием предоставят свои транспортные средства в ваше пользование. Возвращать их обратно не нужно. Вас поймут и простят.

ПРАВ НАМ НЕ ДАВАЛИ

К слову о вождении: здесь оно реализовано даже чересчур зрелищно. Если вы считаете себя любителем фильмов про бравых копов, выделывающих невероятные трюкачества на дорогах, и не имеете особой ненависти к нечестной физике, то New York City — это для вас. Несмотря на то, что автопарк здесь уместился довольно большой, и некоторая часть его представителей срисована с реальных моделей, практически все они одинаково просты в управлении и воздушны при столкновении. Сев за руль, нет необходимости задумываться о правилах дорожного движения (хотя они, конечно, учитываются) и высматривать одиноких пешеходов, часами преследовать ушлых преступников и беспокоиться о «здоровье» только что приобретенного транспорта. Разогнавшись до предела спидометра, можно пропечатать встречную машину и таким образом перелететь

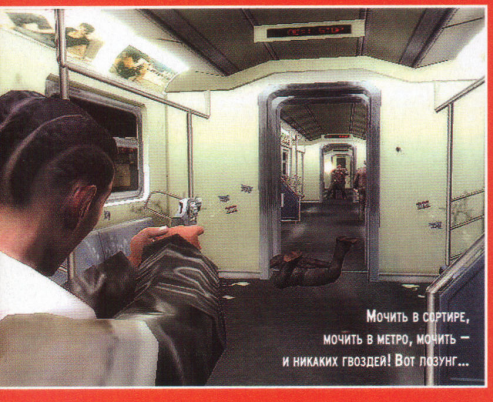
ВЫ СЧИТАЕТЕ СЕБЯ ЛЮБИТЕЛЕМ ФИЛЬМОВ ПРО БРАВЫХ КОПОВ?

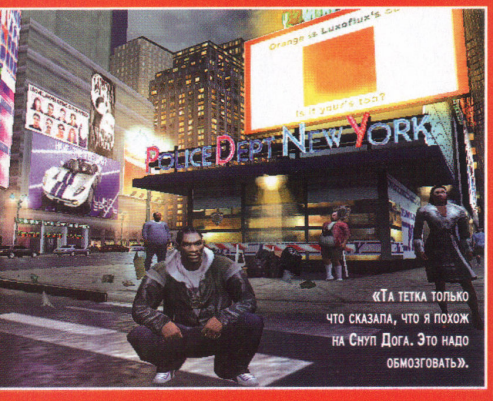
SELECT

TRUE CRIME NEW YORK CITY

Новое поколение полицейских более термоустойчиво.

Обратите внимание на стройные ряды машин: к пробкам здесь относятся более чем терпимо.


Мочить в сортире, мочить в метро, мочить — и никаких гвоздей! Вот лозунг...

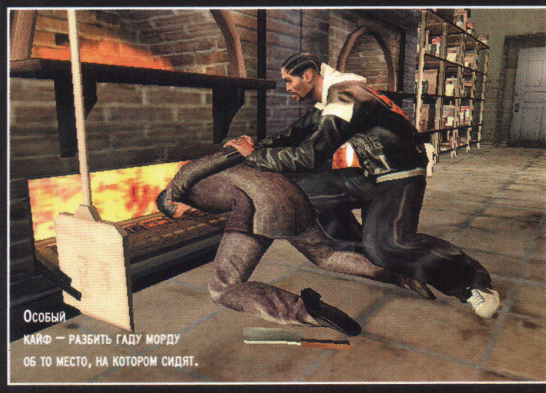


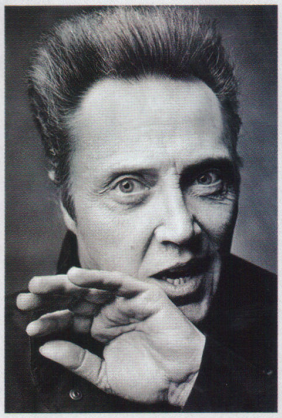
«Та тетка только что сказала, что я похож на Снуп Дога. Это надо обмозговать».

не одну пробку. Кроме того, всегда можно встать на два колеса, проехать по особо узкой части дороги и успешно вернуть авто в нормально положение. Конечно же, при таком подходе о прочем реализме говорить как-то не хочется. Оно и не нужно — как и любой нишевый проект, True Crime обязательно найдет своего покупателя.

Короче, если не сравнивать True Crime: New York City с GTA, можно сказать, что сиквел не слишком популярной игры, не имея возможности показать достойный результат в графическом оформлении, не обладая отлаженной системой работы камеры и, наконец, сбалансированным по времени игровым процессом, поднял серию на одну ступень вверх. Чуть прибавил оригинальности. Чуть окреп, стал весомее, и готов отстаивать свою точку зрения. Благо она у него действительно есть, и достаточно интересная.

СИКВЕЛ ОКРЕП, ПРИБАВИЛ ОРИГИНАЛЬНОСТИ И ПОДНЯЛ СЕРИЮ НА СТУПЕНЬ ВВЕРХ.


Особый кайф — разбить гаду морду об то место, на котором сидят.



КТО СКАЗАЛ «МЯУ»?

Игры, подобные True Crime, не могут обойтись без привлечения известных киноактеров хотя бы для озвучивания некоторых ролей. А еще лучше, если какая-нибудь звезда засветится в кадре или озвучит не мимолетную, а ключевую роль, главного героя или его подружки. В нашем случае проявились такие люди, как Микки Рурк (слева), Кристофер Уокен и Лоуренс Фишберн (справа). Никто из них не предлагает спасать мутантов и пить таблетки, нет. Их роли если и можно назвать значимыми, то только с большой натяжкой и поправкой на то, что это все-таки известнейшие люди.

Gothic III

PC

Орчизм не пройдет!

Жанр: RPG
Издатель: JoWooD Productions
Издатель в СНГ: Руссобит-М \ GFI
Разработчик: Piranha Bytes
Сайт: http://www.gothic3.com/

Сергей Штепа

К превеликому сожалению, немецкие игроделы не куют ежегодно десятки хитовых проектов. Они делают ставку не на количество, а на качество: доводят свои детища буквально до совершенства, вылизывают каждый игровой элемент и представляют на суд общественности почти идеальный продукт без каких бы то ни было изъянов.

На поприще RPG-строения бюргеры также достигли успеха, отличившись знаменитым сериалом Gothic. И если вы думаете, будто после выпуска неудачного дополнения Night of the Raven, вызвавшего негативные отклики, ребята из Piranha Bytes угомонятся и перестанут добывать злато из столь благодатного рудника – вы ошибаетесь. На подходе третья инкарнация Gothic. Предписан ли ей успех? Или судьба в очередной раз выкинет какой-нибудь финт?..

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОБРОГО МОНСТРА

Для несведущих – краткий ликбез: Gothic II завершилась тем, что главный герой уплыл по направлению к материку. Зачем, почему – не знает никто. Пока он боролся с водной стихией, мир заполонили кровожадные орки, начавшие вырезать человеческие поселения и пускать под нож всех без разбору. Люди не могли противопоставить напасти ровным счетом ничего; они даже не стали защищать свои города и решили собраться в одном месте, видимо, чтобы веселее было погибать – за компанию. Но какой же главный герой может смотреть, как его братья и сестры безропотно ожидают смертного часа? Вторженцев обязательно нужно остановить, а потом еще и наказать. Любой ценой!

В Gothic III наш персонаж изначально владеет несколькими очень полезными навыками; ему не придется заново учиться орудовать мечом. Правда, во время плавания магическое искусство подзабылось, и силищи той уж нет, но можно быстро наверстать упущенное. Однако тайны волшебства придется постигать сызнова.

Классов персонажа не будет. Оружие, которым удобней всего колбасить неприятелей, можно выбрать прямо по ходу игры. Собственно, от этого выбора и зависит направление развития героя, умения и навыки, которые нужно улучшать в первую очередь, и даже экипировка вашего подопечного. Вообще, оружия будет много. Ожидается более сотни видов мечей, секир и прочих топоров; согласитесь, такого разнообразия в других представителях жанра мы еще не встречали. Заклинаний – около пятидесяти штук, причем их, возможно, позволят комбинировать и улучшать. А может и не позволят. В любом случае средств уничтожения противников будет предостаточно. Руби, кромсай – пока не надоест! Кстати, доставать меч из ножен придется вручную. Увидели орка, но забыли нажать нужную кнопку? Схлопочете по своей виртуальной тыкве.

ДАЙТЕ ЕЩЕ КОГО-НИБУДЬ ЗАРУБИТЬ!

Игровой процесс будет нелинейным. Задания, которые лежат вне сюжетных оков, можно выполнять в любом порядке. Никто не запрещает и вовсе забыть о просьбах

Немецкие игроделы не куют ежегодно десятки хитовых проектов. Они делают ставку не на количество, а на качество.

СИЛАЧОМ НАДО РОДИТЬСЯ! Интересный подход проповедуют мастера из Piranha Bytes. Главный герой с самого начала будет владеть различными навыками, да и его характеристики окажутся не на нулевой отметке. Безусловно, это не назовешь новшеством — такая идея уже использовалась в других ролевых играх — но оные игры были основаны на хитрой системе D&D. В любом случае, мы не против сразу управлять силачом, способным в одиночку зарубить стадо голодных волков. Жесть!

Вот так бездарно некоторые люди проводят всю свою жизнь, даже не догадываясь, что можно иначе...

Местные фотографы не говорят «Внимание! Щаз вылетит птичка!» Потому что она здесь выбегает!

найти украденный предмет или поймать и зарубить в лесу обнаглевшего монстра, съевшего всех овец вашего друга-пастуха.

Впрочем, за такое людишки могут и обидеться. Даже в игре. Потому как персонажи станут более смышлеными – ведь искусственный интеллект значительно доработают. Враги, коих будет около пятидесяти видов, тоже не лыком шиты: по словам разработчиков, они стараются ходить группами, умело окружают вас, нападают внезапно и не менее внезапно отступают, получив бодрящий укол в пузо.

И все это – в огромном игровом мире, чьи просторы растянулись на 80 квадратных километров (это в три раза больше, нежели в предыдущей части Gothic). За день континент не пересечь – тут будут и горы, и леса, и пустыни, и поля. Разработчики даже раздумывают над тем, чтобы ввести в игру ездовых лошадей. Блуждать по миру, сидя на белогривом скакуне, намного быстрей.

С точки зрения графики игра ничуть не устарела, но до лидера жанра в лице The Elder Scrolls IV: Oblivion, похоже, не дотягивает. Казалось бы, трава выглядит чудесно, детализация объектов – выше всяких похвал, а леса удивительно правдоподобны. Увы, эти достоинства теряются на фоне угловатых моделей персонажей (опять жалеют полигонов, жмоты немецкие!) и размытых текстур, олицетворяющих стены местных зданий. Очень обидно.

Впрочем, мы в любом случае будем надеяться, что Piranha Bytes оправдает наши надежды. Ведь, как известно, многие игровые сериалы лишались былой славы по причине низкого качества продолжений, созданных для банальной нарубки капусты. Просим вас, ребята, не подведите!

Намечается интерактивная прогулка с динозаврами!

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- Мастера из Piranha Bytes чрезвычайно опытны, на создании ролевых игр они слопали стаю собак.
- Героя не придется развивать с нуля: он изначально довольно силен. Это как минимум необычно.
- Огромный игровой мир.
- Множество мелких, но интересных нововведений.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- Предыдущая работа Piranha Bytes — Gothic II: Night of the Raven — не произвела на нас впечатления.
- Боевая система останется нетронутой. А ведь она не совершенна.

Сергей Штепа

Neverwinter Nights 2

PC

Город без ночи и зимы

Жанр: RPG
Издатель: Atari
Разработчик: Obsidian Entertainment
Сайт: http://www.atari.com/nwn2/

Невервинтер спит. В трактирах и кабаках угомонились даже самые неутомимые музыканты и тихонько сопят в такт урчанию сковороды. Сонные посетители, напялив на себя недорогие одеяния, медленно ползут на улицу. Там – свежий воздух, вечно бодрые стражники и мелкие воришки.

В Neverwinter Nights 2 мы вернемся в те далекие земли, которые были спасены под нашим руководством еще несколько лет назад. И, черт побери, насколько эти земли реальны!..

ПОЧЕМ ГЕКТАР?..

В оригинальной Neverwinter Nights мы выполняли приказы здешних высокопоставленных чинов и вели себя, словно гордые английские джентльмены, но получить какие-то особые права и регалии было невозможно. К счастью, теперь дело обстоит иначе.

Отныне вы – полноправный гражданин Невервинтера. Никто не запретит вам «наращивать» авторитет, подниматься в глазах короля и получать почетные звания. Начинать придется с низов иерархической лестницы, но со временем персонаж будет награжден каким-нибудь титулом.

Оный титул зависит от репутации героя, его поступков и деяний. Помогаете страждущим и рьяно боретесь за интересы Невервинтера? Вскоре станете лордом и сможете купить себе сотни гектаров земли, выстроить маленькую крепость и даже обзавестись небольшой армией! Возникают вопросы: зачем это нужно, каковы функции вояк?

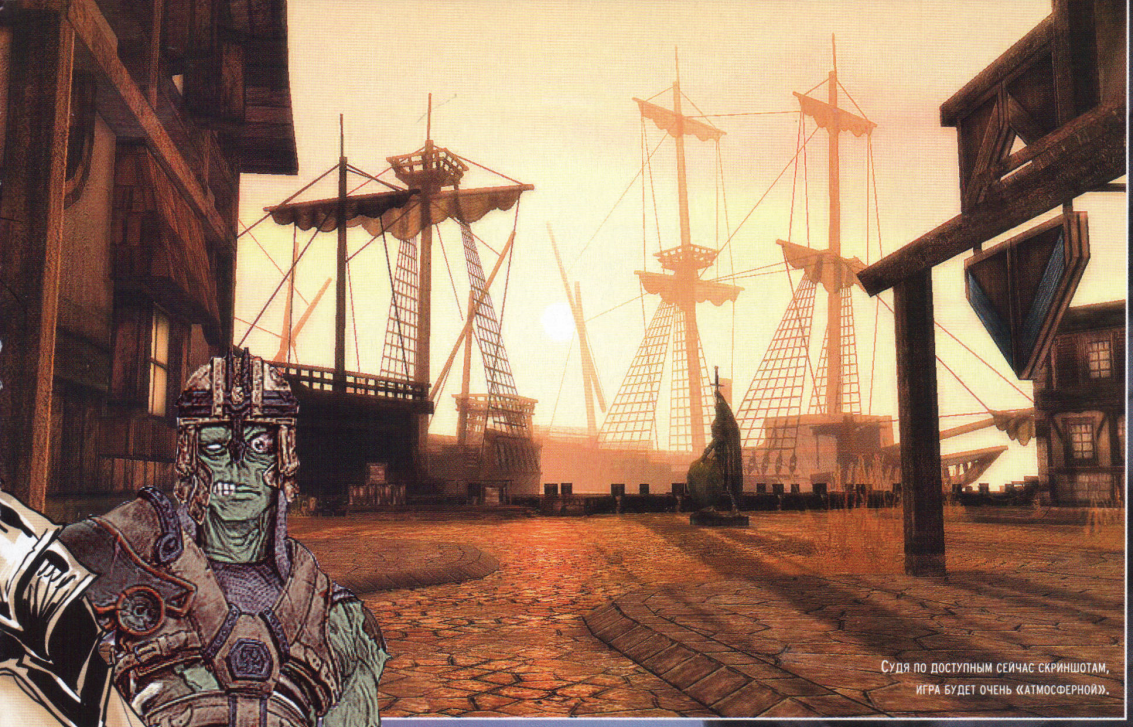
Ответы просты до скрежета зубов. В замке можно проводить часы досуга, валяться на кровати, восстанавливая жизненный потенциал (то бишь здоровье); бойцы, как нетрудно догадаться, нужны для защиты Невервинтера от нападений. Правда, разработчики сомневаются – а есть ли в них, в прокуренных желтозубых рыцарях, смысл? В общем, будет ли присутствовать армия в конечном варианте игры – утверждать пока что нельзя. Но твердыни останутся наверняка.

КТО СКОММУНИЗДИЛ ЗОЛОТО?

Игровой мир жив. По улицам бегают-прыгают беспечные детишки, за которыми присматривают зоркие родители; звон монет у ближайшего ломбарда привлекает внимание пронырливых воришек, уже успевших очистить карманы некоторых горожан. Всюду что-то происходит: торговцы всучивают безделушки легкомысленным дамам, охранники тащат за угол наруши-

Утро туманное. Утро седое...

Даже самая мрачная тварь порой может выглядеть весьма эффектно!



Судя по доступным сейчас скриншотам, игра будет очень «атмосферной».

Кабанчики, понимаешь...

И не только кабанчики!

телей порядка и там шлифуют негодяям лица всегда актуальными кулачными методами.

В Neverwinter Nights 2 найдет воплощение давняя мечта ценителей ролевого жанра: настоящее, не бутафорское окружение. Люди занимаются своими делами независимо от вас, трудятся, отдыхают и спят; в бедных лачугах поутру слышны ропот недовольства и причитания об ужасном финансовом состоянии рабочего класса. Вам не будут давать идиотские поручения: никто не попросит принести вещицу из соседней комнаты, пообещав за это сотни монет. Здесь каждый заботится о себе сам, а вас о помощи просят лишь тогда, когда в ней действительно нуждаются.

По словам разработчиков, это и станет главной особенностью игры. Живой мир доселе встречался нам только в Gothic (ищите материал о третьей части этого немецкого RPG-сериала на предыдущем развороте),

Здешний рассвет словно сошел с картин великих художников, персонажи как живые, а ландшафты неописуемы.

но и там он был несколько условен: обездоленные начинали жечь костры и готовить еду в строго оговоренное время, а любые «нестандартные» события происходили лишь по воле скриптов. В Neverwinter Nights 2 кражи и драки между горожанами случайны; они не придуманы заранее. То, что вы увидели сейчас, больше никогда не повторится. Скорее всего.

Боевая система кардинальных изменений не претерпит. Игра основана на сводке правил D&D третьей редакции, так что все будет привычно. Облегчить наш поход призвана возможность самостоятельно управлять напарниками во время боев. Если вам не нравятся действия компаньона – нет проблем, возьмите его под свой контроль. Разработчики разрешают.

Игровые просторы очень обширны. Уровней будет больше ста, да и размеры их внушают уважение. Локации, которые можно оббежать вдоль и поперек за пару минут, отсутствуют вовсе. Кроме того, разработчики говорят, что на полное прохождение кампании понадобится несколько десятков часов. Мало?

Нет! Парни из Obsidian следуют удачному примеру своих коллег из Bioware и разрешают создавать любительские модификации. Дальше – больше: народные умельцы получат в свое распоряжение улучшенный инструментарий, с помощью коего творить собственные продолжения будет еще легче, чем раньше. О нас заботятся – и это приятно!

Графическая часть заслуживает сотен хвалебных эпитетов. Здешний рассвет словно сошел с произведений великих художников, персонажи выглядят как живые, а ландшафты попросту неописуемы. Чувствуется титаническая мощь ядра, лежащего в основе Neverwinter Nights 2.

Впрочем, мощь здесь чувствуется во всем. У игры есть хорошая родословная, опытные разработчики, не скованные временными рамками и узами бюджета; наконец, есть известный предок, на которого можно равняться. Будем надеяться, что Neverwinter Nights 2 действительно станет еще одним шагом RPG-жанра в светлое будущее.

Везде и всегда были, есть и будут люди, которым мало того, что у них есть, и мало того, что они могут у вас отобрать. Будем помнить об этом.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- **Небывалый опыт ребят из Obsidian и высокое качество предыдущих работ — даже Star Wars Knights of the Republic 2, сляпанная на коленке за год, была очень интересной.**
- **Мощнейший движок, «обремененный» поддержкой современных технологий.**
- **Крепкая сюжетная основа.**

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- **Слишком живо ворочают языками разработчики, слишком многое они нам обещают.**
- **Нововведений будет немного — не больше, чем должно быть в качественном дополнении.**

PS 2

Евгений Закиров

Xenosaga Episode III

Also Sprach Zarathustra

Об этом мечтал Ницше

Жанр: JRPG
Издатель: Namco
Разработчик: Monolith Soft
Официальный сайт:
http://www.madminutegames.com/

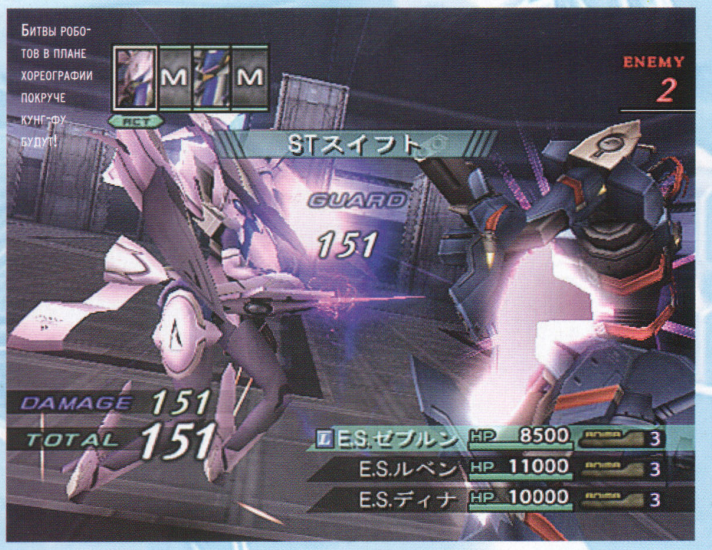
Грандиозная сага, судя по всему, ограничится всего тремя эпизодами. По крайней мере, на платформах нынешнего поколения Episode III – определенно, последняя часть Xenosaga, даже разработчики не скрывают этого. В то же время, именно третья часть обещает стать лучшей в серии. Ведь в плане дизайна и игрового процесса она обладает всеми необходимыми качествами. Что касается сюжета – мы выясним уже этим летом, когда игра появится на прилавках японских магазинов.

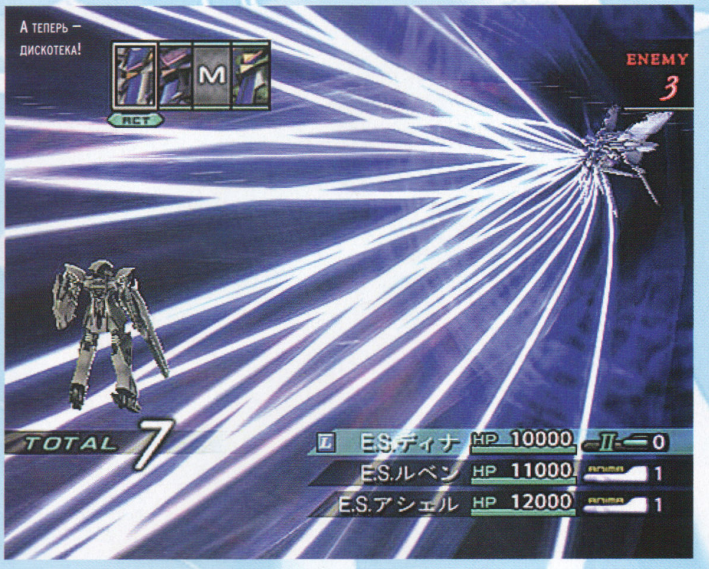
ДЛЯ ЗАТРАВКИ

Пока же мы вынуждены довольствоваться непродолжительной, утаивающей часть ключевых моментов и практически лишенной сюжета демо-версией. Впечатления от нее неоднозначные. С одной стороны, она хорошо показывает боевую систему (кроме мехов, до них дело не доходит), и многое говорит о существенном обновлении дизайна. С другой – ничего конкретного, на что можно было бы опереться. Почему-то не покидает ощущение, что в последний момент все изменится, и в магазины поступит совсем другая игра.

К счастью, первое, что бросается в глаза – герои перекочевали из второго эпизода в полном составе. В демо-версии нет определенной команды, и игрок может менять состав партии буквально на лету. Сражение с боссом, например, прямо намекает на то, что изначальная команда для него слишком слаба, и было бы неплохо заменить девочку-новобранца на закаленную в боях KOS-MOS.

Однако стоит отметить, что самим боям в демо-версии уделяется не так много внимания – больше времени мы исследуем локации, решаем несложные головоломки и восхищаемся местной архитектурой, и только потом, в случае крайней необходимости, сражаемся с однообразными противниками. Последние видны на карте, но местность патрулируют редко, и потому в большинстве случаев их можно либо оббежать, либо не сталкиваться с ними вовсе. Если судить





СТРЕЛЯЙ!
Другое важное свойство пиротехнических способностей протагониста применяется в решении локальных задачек. Например, в некоторых местах нужно определить последовательность уничтожения странных летающих штуковин, дабы те вошли в нужные пазы и пропустили героиню дальше. Или, например, в одной из комнат необходимо запомнить очередность цветов и согласно ей перебить крутящиеся вокруг нас витражи. Сложность – нулевая. Но даже если вы по каким-то причинам не справитесь с этим с первого раза, терминал даст вторую попытку. И десятую тоже даст.

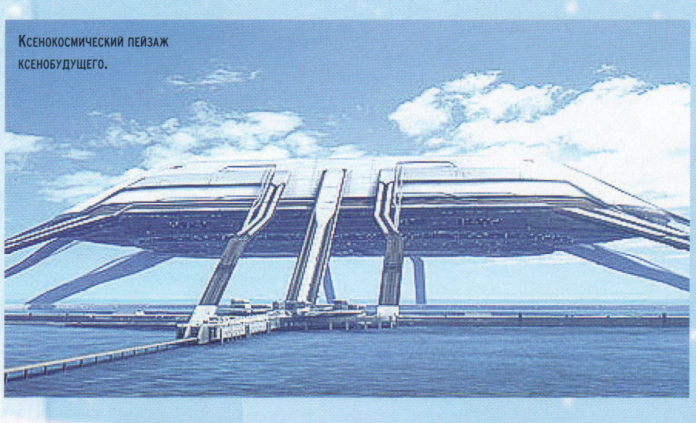
по системе прокачки из демо-версии, для успешного прохождения достаточно убивать «обязательных» врагов: особой необходимости в бонусах, получаемых за истребление остальных противников, нет.

ПО ДОРОГЕ, ПРОЛОЖЕННОЙ ATLUS

Куда больший интерес представляет несколько посвежевший дизайн персонажей и совсем необычный новый дизайн локаций. Это заслуги улучшенного графического движка. И хотя встречающий игроков ролик о «роботах, перестрелках и пустой болтовне», что стало недоброй традицией серии, не делает никаких намеков на изменения, в дальнейшем игрока ожидает большой сюрприз. Да, скудность и бедность интерьеров никуда не делись, зато разнообразие именно в дизайне уровней поражает – практически во всех локациях камера берет высокий ракурс и охватывает наиболее интересные пейзажи.

Вообще, локации в демо-версии менялись чересчур быстро. Прямо из заводских коридоров, по стенам которых желтые линии перетекали с той же грацией, с какой сочилась кровь из стен в Silent Hill 3, героиню перебрасывало в подобие виртуальной реальности с исчезающей дорожкой из гексов, и уже оттуда – куда-то в облака, где ей пришлось собирать гигантскую машину, парящую в воздухе. Причем наша хрупкая героиня на фоне механизированного чудовища казалась в лучшем случае муравьем. Что еще интереснее, сборка машины активировалась через терминалы и происходила в реальном времени, т.е. в процессе можно было побегать по левитирующей платформе. Никаких притормаживаний и экранов загрузки: все здесь происходит мгновенно, стоит только наступить на телепорт, как вам тут же показывают появление героини в другом месте. Что характерно, появление это весьма зрелищное, с каким-то неприличным для PS2 обилием спецэффектов.

Собственно, это все впечатления, что остались после отведенных на ознакомительную версию третьей Xenosaga двадцати минут. Целесообразность ее появления вызывает сомнение: в том, что игра обещает быть превосходной, никто и не сомневался. Она же лишь подчеркнула особенность этой серии на фоне остальных.


Ксенокосмический пейзаж ксенобудущего.

Нижнее белье выглядит вызывающе!

В основе успеха любой красотки всегда хороший бизнес-план.

Умение подобрать очки много значит в деле покорения Вселенной.

Прямо как собака на ксене!

Подтяжки тоже могут быть сексуальными!

XS Magazine не был бы самим собой, выбери мы другие скрины!

Никаких тормозов: стоит только наступить на телепорт, как вам тут же показывают появление героини в другом месте.

Boost у наших героев растет чуть быстрее, чем у противников. Кроме того, в демо-версии противники еще и пользоваться им не умели.

ВЗРЫВАЙ!
Для преодоления некоторых препятствий героине требуется взорвать ящик или два: подойти вплотную и выстрелить чем-то очень взрывоопасным. И хотя выглядит это дико, бегая по локациям и уничтожая и без того слабо представленный интерьер, можно добраться до потаенных мест с невесть откуда взявшимися сундуками. В них лежат деньги и аптечки, оружие нам не попадалось.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:
- **Все герои перекочевали из предыдущих эпизодов и выглядят так же бодро.**
- **Дизайн локаций вызывает восторг и ассоциации с лучшим из SMT: Lucifer's Call.**

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:
- **T-elos сильно колотит и топчет KOS-MOS во всех без исключения роликах.**
- **Боевая система несколько вялая — слишком ненавязчивая для JRPG.**
- **Сражения на боевых роботах так и не показали.**

Евгений Закиров

Yakuza

PS 2

Подобно дракону

Жанр: action
Издатель: SEGA
Разработчик: SEGA
Сайт: http://www.sega.com/games/game_temp.php?game=yakuza

Sega вернулась в мир серьезных игр. Вернулась с игрой о якудзе и про якудзу. С игрой о Японии. С игрой о теневом бизнесе, информация о котором так неохотно просачивается за пределы азиатских стран. С готовым сценарием, написанным известным японским писателем. Наконец, с одним из лучших проектов за всю историю компании вообще – он уникален. Да, он не дотягивает до Shenmue, но он к тому и не стремится. Прежде всего это очень хороший beat'em-up, и уже потом – сюжетно-ориентированный экшн. Даже несмотря на то, что первые полчаса кажется совсем наоборот.

БАНДИТСКИЙ ТОКИО

В Yakuza игрока ожидает сюжет, которому может позавидовать средний представитель класса JRPG – свободолюбивый, почти нелинейный, стабильно увлекательный и, что кажется невероятным для жанра, неторопливый. История здесь играет с местом и временем, как ей взбредет в голову – локации быстро сменяют друг друга, сюжетные ролики могут затянуться на десять минут, а могут напоминать о себе непривычно короткими отрывками.

Но все же основная ценность Yakuza заключается в четко подогнанной под атмосферу боевой системе. Поскольку главный герой – криминальный авторитет, у него есть несколько своих способов решать практически любые проблемы. Например, в первой же миссии ему приходится применять силу. Во всех последующих, впрочем, тоже. Выглядит это так: вместе с напарником мы заходим в офис за деньгами, встречаем кланяющегося в ноги начальника этой конторы, напоминаем ему о долге и...

Токио. GTA забился в темный угол с игрушечными машинками.

Получи-ка ящиком, приятель!

Sega вернулась в мир серьезных игр. Вернулась с игрой о якудзе и про якудзу. С одним из лучших проектов за всю историю компании — он уникален!

ПРОГУЛКИ ПО НОЧНОМУ ТОКИО

В оригинальной Ryu ga Gotoku был один интересный квест. Суть такова: пробегая вдоль торговых рядов, герой сталкивается с полураздетой девушкой, которая убегает от надоедливого ухажера. Если помочь ей, и набить гаду морду, она позовет героя в бар и начнет спаивать. Поддавшись ее обаянию (читай – мелькающий в кадре бюст) и наглотавшись всякой отравы, протагонист очухается в грязной луже возле питейного заведения. Разумеется, можно сразу же вернуться к квесту с девочкой и забыть про случившееся. Но настоящий якудза поступит иначе: вернется в забегаловку, скажет пару ласковых хозяевам, набьет морду его дружкам и присвоит сей нехитрый бизнес себе. Или, наоборот, распустит жуликов и освободит продажную деваху. С которой, кстати, связан еще один интересный квест...

Спасаем девушку от приставучих прохожих. Как потом выясняется, не зря тот дядька ругался – девушка непростая оказалась.

Она нам вроде бы благодарна. Предлагает сходить выпить по случаю.

Пьем мы много. Отказываться неприлично, да и кому какое дело, что в двух кварталах отсюда сидит маленькая девочка со щенком, которую нам надо бы защищать?

Девушка чувствует себя раскованно, хотя сама не пьет, только раздевается. Помните, у вас всегда есть возможность отказаться...

Боссы якудза обсуждают: мочить Sammy или нет?
Выиграет ли от этого Sega, или денежные вливания Sammy действительно необходимы?

東都銀行の貸金庫にあった組の金…

КАК ПРОНИКНУТЬ НА СТРЕЛКУ НЕЗАМЕЧЕННЫМ

В одном из заданий герою пришлось облачиться в черный костюм и, вспомнив старые повадки, пробраться в некогда родную для него среду – собрание глав сильнейших кланов якудза. Сначала это выглядело как настоящий стелс-экшн, что сильно смущало. Однако на деле эпизод с прятками не продлился и пяти минут, потому как, добравшись до нужной комнаты, герой встретил старого босса, которого на его же глазах и застрелили. В следующий миг в комнату ворвались злые люди из криминального мира Восточной Азии во главе с больших бугаем и начали размахивать кулаками. Сцена с побегом из особняка – напомним, кишмя кишащего якудзой – одна из самых запоминающихся в игре.

Основная ценность Yakuza заключается в боевой системе. Главный герой — криминальный авторитет, у него есть несколько способов решать проблемы.

Это старый знакомый героя. Даже сидел вместо него.

そこ行くと 堂島組長は
昔の自慢と面子の話しかできやしねぇ…!

У противников длинные линейки здоровья.
Их можно долго бить.

Бейсбол! Какой же якудза не играет в бейсбол?

встречаем отпор. Тот, кто не смог оплатить свое же прикрытие, берет в руки клюшку для гольфа и, размахивая ею, пытается нас прогнать. Тут же подбегают несколько других офисных крыс, и игроку наконец-то дают возможность поставить выскочек на место. Кулаками или той же клюшкой – не имеет значения, главное – не брать в руки огнестрельное оружие.

ПРАВИЛА БИЗНЕСА

Местные бои выглядят так, как их показывают в фильмах про якудзу – эффектно. Персонаж может просто бить, блокировать и перехватывать. Может сбить противника с ног и потом долго топтать. Но все это примитивно, неинтересно, долго. Куда быстрее схватить придурка и швырнуть его о стену. Или, например, приложить ближайшего противника головой об стол, кафель или что-нибудь твердое.

Нарваться на драку здесь проще простого. Стоит вывести протагониста подышать свежим воздухом, дойти до ближайшей забегаловки или просто пересечь улицу, как кто-нибудь обязательно остановит его с просьбой подкинуть деньжат. И хотя почти всегда у игрока есть возможность дать попрошайке денег, лучшим выходом из ситуации все же считается мордобой. Перед этим, кстати, можно громко унизить противника, собрав таким образом толпу, и тогда драться придется прямо на улице. Или же тихо отвести его в подворотню и набить морду там. После этого самому потребовать денег, дать пинка или поиграть в героя и просто молча удалиться.

В Yakuza – что более чем просто удивительно для нашего времени – у игрока почти во всем есть свобода выбора. Каждый его поступок, пускай это и проявляется не сразу, действительно меняет стиль игры. Именно к этому должны стремиться другие представители жанра: не тот скупой геймплей, что мы видели в Final Fight Streetwise, а огромный простор для действий и почти ничем не ограниченная свобода. И пускай пока неизвестно, как это будет выглядеть в локализованной версии, лишенной нескольких пикантных сюжетных моментов, Yakuza все равно стоит ждать. Даже не для того, чтобы снова обрести веру в жанр – просто для удовольствия. Пускай и немного криминального.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- **Улицы Токио кажутся по-настоящему живыми: толпы прохожих и разнообразие заведений, которые можно свободно посещать, лишний раз это подтверждают.**
- **Интересный сюжет и множество второстепенных персонажей.**

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- **Иногда такое обилие пешеходов сильно сказывается на скорости игры.**
- **Машину герой водить не умеет. Гоночных заданий здесь не предусмотрено.**
- **Некоторые миссии японской версии показались слишком затянутыми.**

SELECT

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
Платформы: PC, PlayStation 2, Xbox / Издатель: Atari / Разработчик: The Collective
Уже в продаже

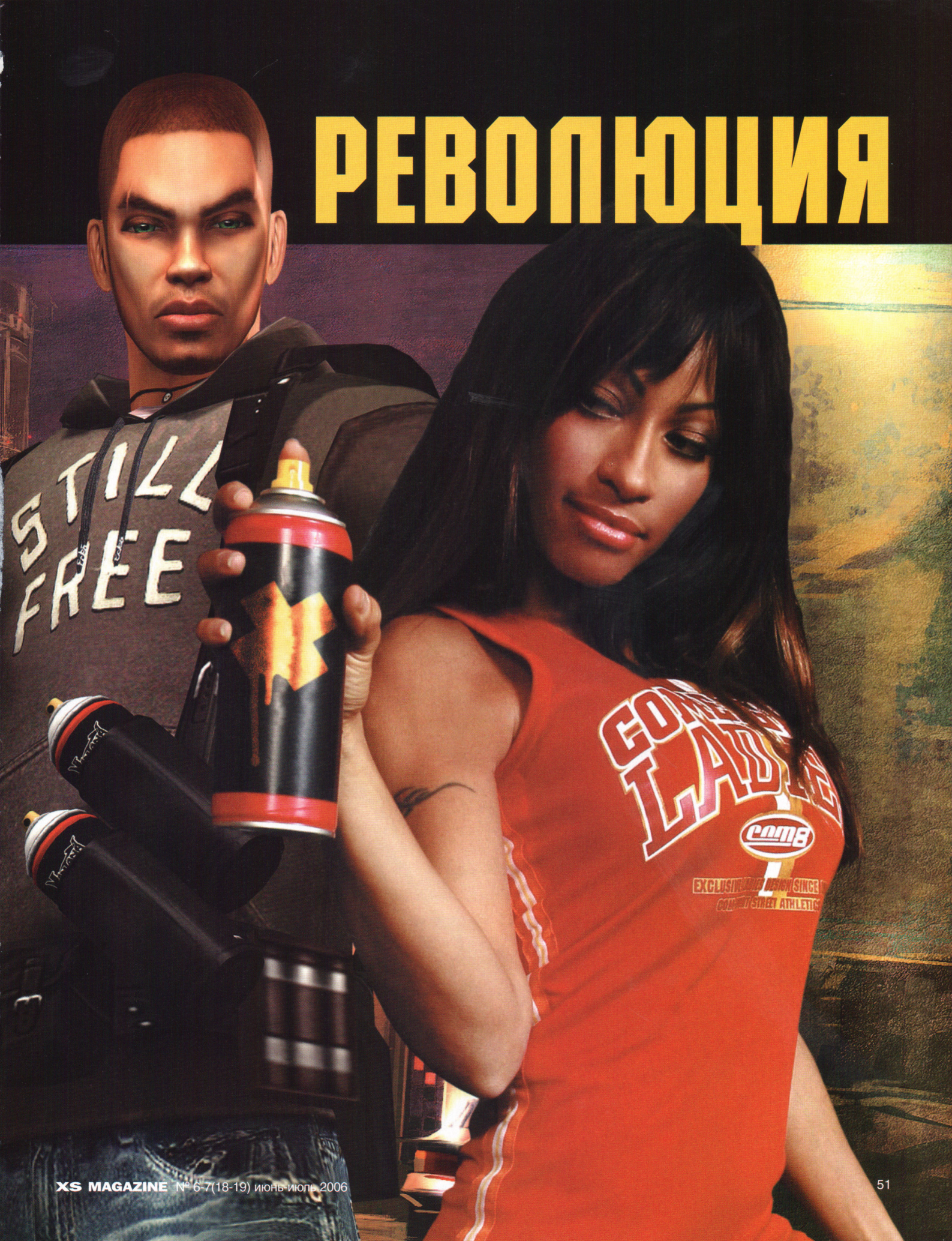
СУБКУЛЬТУРНАЯ

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Toys – это такие же парни, как ты, начинающие граффитчики, которые думают, что умеют все, но слегка преувеличивают свои возможности. Наша модель, Джулия, без ума от toys, так что, если вы надеетесь на ее благосклонность, вам надо, прежде всего, изучить городскую субкультуру с помощью Marc Ecko's Getting Up!

Всеволод Царев

РЕВОЛЮЦИЯ



ЭТО КРУТО!

Уже через пару часов игры в Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure вы начнете говорить на уличном сленге, используя все эти «Йоу!», «Вау!» и т.п. Только так и никак по-другому – это неизбежно. Атмосфера игры настолько захватывает, что вы быстро становитесь «своим чуваком».

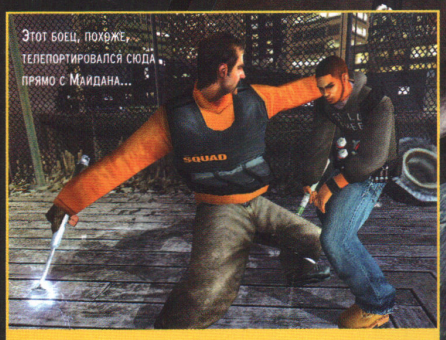
Марк Эко начал свою карьеру в 1993 году с раскрашенных им в стиле граффити шести футболок. Почти неизвестный в России, этот чувак является реальной звездой в США, где построил целую империю городской субкультуры. Доходы от бизнеса Марка Эко в области моды не поддаются исчислению. Под принадлежащими ему брендами Rhino и G-Unit выпускается одежда в стиле street-wear для мужчин, женщин и детей, наручные часы, очки, пояса, сумки и другие аксессуары. Но на этом он не останавливается, для разнообразия занимаясь, причем с успехом, издательским бизнесом – журнал Complex, музыкой – лейбл 50 Cent, и вот теперь пробует себя и в видеоиграх. Главный лейтмотив и вдохновитель всех видов бизнеса Марка Эко – конечно же, городская субкультура.

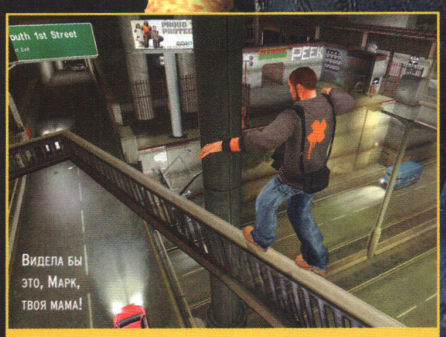
Настоящий борец за признание граффити полноценным видом искусства (хоть и уличного), Марк Эко не просто из этой среды – он ее воплощение! Поэтому его легитимность совершенно неоспорима, и самые знаменитые граффитчики, а также рэперы (две тесно связанные между собой вселенные), не колеблясь, согласились принять участие в озвучке игры. Звуковое сопровождение, созданное представителем той среды, о которой идет речь, всегда идет на пользу (в данном случае подготовкой оригинальной оранжировки с использованием ремиксов Notorious B.I.G. и Pack FM занимался сам Пафф Дедди – см. врезку на стр. 48). И, конечно же, вклад звезд граффити в такую игру как Getting Up был совершенно необходим! Самые известные из них (Cope 2, Futura, Obey, Seen, Smith и T-Kid, для тех, кто в теме) воплощены в игре и приобщают ее героя Трэйна к своим профессиональным секретам. Помимо вышеперечисленных вы найдете в игре потрясающие работы еще 65 известных личностей, которые порадуют даже тех, кто далек от андеграунда. Как и в 50 Cent: Bulletproof (см. прошлый номер XS'а), в Getting Up безошибочно используются все сильные стороны городской субкультуры. Музыка, граффити, сюжетные ролики, идеология (см. врезку) – все безупречно. Но в отличие от 50 Cent: Bulletproof это еще и хорошая игра.

"КОЛЛЕКТИВНЫЙ" ЭКШН

Разработанная The Collective, которой последнее время везет (сейчас она параллельно создает версию Kода да Винчи для консолей), Getting Up явно задумывалась, прежде всего, как игра, что само по себе необычно, так как в последнее время разработчики чересчур увлекаются стилистикой «вселенной», забывая о том, за что им платят деньги. Геймплей Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure состоит из трех различных компонентов: адвенчура (приключения), файтинг (драки) и граффити (креатив). Сражаясь сначала с конкурентами, потом с представителями тоталитарной власти города (иногда одновременно и с теми, и с другими), Трэйн использует навыки граффитчика! Он умеет в любое время суток незаметно проходить туда, куда ему нужно (так как передвигается крадучись и натянув капюшон своей куртки). При этом он должен обладать еще и навыками эквилибриста. Так решили разработчики. И придумали уровни,

Группа, созданная под началом Паффа Дедди, специально для работы над саундтреком к игре представляет четыре оригинальных композиции: ремикс одной из песен Notorious B.I.G.'s – Who Shot Ya, исполненная Serj из System of a Down, а также произведения Pack FM, Pharoahe Monch и Talib Kweli. В работе приняли участие и другие звезды хип-хопа: музыкальное сопровождение игровых частей – RJD 2, роликов – RZA, лидер Wu-Tang Clan. CD с аудиотреками включен в специальный комплект игры.

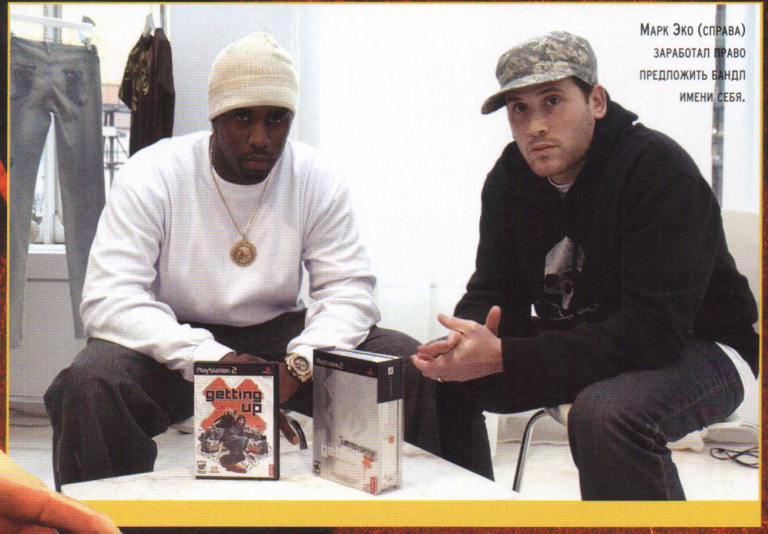




Рост: 1,62
Размер бюстгальтера: 85D
Талия: 66 см
Бедра: 90 см

ДЖУЛИЯ ЧЭННЕЛ

Я ВАМ ПЕРЕДЕЛАЮ РОСПИСЬ ПЛИТКИ В ВАННОЙ КОМНАТЕ?



Марк Эко (справа) заработал право предложить бандл имени себя.

Где ты живешь и откуда родом?
Я живу в Сент-Жермен-де-Пре, красивом парижском квартале. Но я не всегда жила здесь. Детство я провела в Сен-Дени. Я француженка по матери, а мой отец из Мали, из племени кочевников и пастухов.

Расскажи о своей карьере.
О ля-ля! Я сделала столько умопомрачительных вещей! Начинала с создания разных шоу для дискотек. Тогда это было внове, и я была одной из первых, кто этим занимался, было клево! Люди обожали это. Потом, в 1996 году, начала работать на телевидении – вела рубрику о кино в передаче Zoom-Zoom. Я понравилась руководству, и мне предложили вести передачу о видеоклипах Dedicaces. Параллельно немного снималась в кино. Мой кинодебют состоялся в фильме Les Truffes («Трюфели») с Жаном Рено, роль была микроскопическая. Потом была работа в фильме Freres («Братья») с Сэмми Насери, затем в Recto Verso («С двух сторон»). Также я снималась в эротических сериалах для канала M6. Обожаю фотографироваться, поэтому постоянно снималась для таких журналов как Penthouse, Playboy, Newlook и многих-многих других! В течение двух лет работала в Web canal +, где предложила руководству делать передачу о железе (культуризме). Я считала, что это очень здорово – быть первой актрисой, которая представляет настоящее железо. Но вскоре разочаровалась, так как поняла, что мне приходится довольствоваться ролью диктора. Быть телесуфлером – не для меня!
Тогда я подготовила проект передачи о хип-хопе и предложила его MCM. Так родилась передача Hip Hop Channel, которая стала очень успешной. Для меня это было классно – я брала интервью у всех звезд американского хип-хопа и R'n'B, от Баста Раймса до Алиши Кейс и Джей-Зи. Я вращалась среди музыкантов, благодаря чему мне удалось сняться в клипах Stomy Bugsy, Menelik, Method Man и Silmaris. Мне повезло, и я сделала несколько собственных записей с моими любимыми исполнителями. Очень надеюсь, что однажды смогу выпустить целый альбом, и прилежно посещаю уроки пения. Также в течение 4 лет я помогала Джо Стару разрабатывать марку Homecore и снималась для каталогов нижнего белья для Quelle. В 1998 решила создать собственный сайт. В то время это было не слишком распространенным явлением, и я считала это чем-то авангардистским.

ПОПРОБУЙ ТОЛЬКО СКАЗАТЬ, ЧТО Я НЕ БОМБА!

ИНТЕРВЬЮ

Какие у тебя хобби?
У меня много увлечений, я не сижу на месте. Много занимаюсь спортом. Каждый день делаю 10-километровую пробежку. Еще я занимаюсь плаванием и обожаю боевые искусства, которыми планирую начать заниматься в ближайшее время. Я — фанатка кино! Как только выдается возможность, с удовольствием прячусь в темноте кинозалов. Мое страстное увлечение пением тоже отнимает много времени. Я занимаюсь лирическим пением, что требует много сил и времени. А остальное свободное время посвящаю своей дочери.

Какой фильм из тех, что ты видела в последнее время, тебе понравился?
Есть два фильма, которые я обожаю и рекомендую всем: «Оружейный барон» с Николасом Кейджем и «Преданный садовник» с Рэйфом Файнсом.

А какая музыка тебе нравится?
У меня эклектичный вкус, я слушаю все, от Фифтисент до Барбары Стрейзанд. Очень люблю Red Hot Chili Peppers, Keane, Alicia Keys, Luther Vandros, Anita Baker, Franck Sinatra, G Unit и многое другое.

А видеоигры?
Я люблю «мягкие» видеоигры, а не такие, где все убивают друг друга. Я не видела 50 Cent, но слышала, как играл мой знакомый — там только выстрелы...

У тебя есть парень?
Хмммммммммм! Это секрет!

А какие парни тебе нравятся?
Джордж Клуни неплох, но у меня нет точных критериев. Тот, кто меня рассмешит, может получить от меня все. Ха-ха-ха!

Что ты думаешь о геймерах?
Это хорошо — иметь увлечение. К тому же, это мир, который постоянно развивается, в отличие от реального.

Если бы тебе предложили стать персонажем игры, кем бы ты стала?
Всегда об этом мечтала. Мне нравятся экшны. Я бы хотела быть амазонкой типа Зены, покрытой татуировками, и устроить всем парням взбучку! Да, это было бы неплохо!

У тебя есть сайт?
Да, конечно, http://www.juliachannel.com/. С 1998 года было много его версий, но сейчас я довольна тем, какой он. Решив сделать новую версию, которая не имеет ничего общего с предыдущей, я обратилась за помощью к команде дизайнеров, потому что хотела создать нечто футуристическое, где реальность и виртуальность смешивались бы в единое целое... Так что — добро пожаловать!

WARNING

PLATINUM

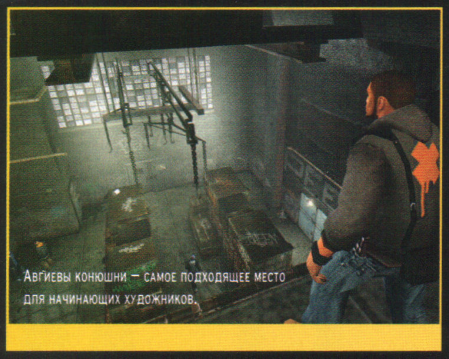
СЕРИЯ ИГР ДЛЯ

PlayStation®2

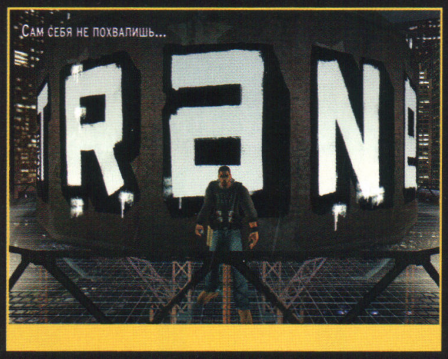
ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ ИГРЫ СТАНОВЯТСЯ ПЛАТИНОВЫМИ

В АКЦИИ УЧАСТВУЮТ:

СТАРТ Мастер СЕТЬ МАГАЗИНОВ · Детский мир · ЭЛЬДОРАДО · МОСМАРТ ГИПЕРМАРКЕТ · ЭЛЕКТРО ПЛАЗА ЦЕНТР ЭЛЕКТРОНИКИ · BANANAMAMA ГИПЕРМАРКЕТЫ ДЕТСКИХ ТОВАРОВ · ТЕХНОСИЛА



Авгиевы конюшни – самое подходящее место для начинающих художников.



Сам себя не похвалишь...

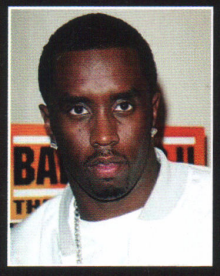
У ИГРЫ ЕСТЬ ГОЛОС!

Кинг Конг, Человек-паук, Бэтмен и вот теперь некто Трэйн – желающих украсить собой вершину мира хоть отбавляй!

полные головокружительных подъемов, прыжков и пробежек по очень узким бортикам над бездной, как в Prince of Persia! Дополнительные задачи требуют от вас преодоления самых опасных препятствий и решения самых невообразимых задач, что является наиболее заслуживающим уважения среди таких, как вы... А ведь Трэйн гонится за славой, не забывайте!

КТО ОН - НОВЫЙ БОМБИЛА?

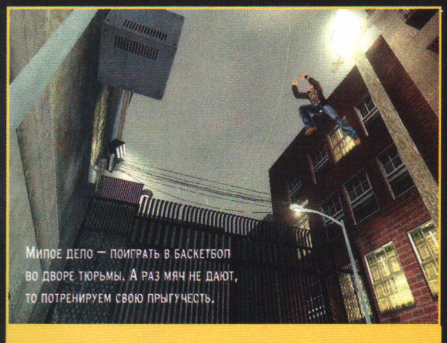
Оказавшись на месте преступления, наш герой будет вынужден избавиться и от конкурентов, и от сил правопорядка, чтобы иметь возможность спокойно дорисовать свои граффити. Трэйн умеет драться не только голыми руками, но и всем, что ему кажется более или менее подходящим в качестве оружия: крышкой от мусорного бака, доской и т.п. Он также может пускать в ход более увесистые удары, чем все остальные, накапливая дополнительную мощность, которая пополняется с каждым новым поверженным врагом. Среди приемов Трэйна есть кувырок назад, который позволяет избежать ударов. И вот этап бесконечного мочилова тоже успешно пройден. Сломив сопротивление, Трэйн может, наконец, отдаться своей страсти и начать создавать шедевры граффити. Иногда их надо рисовать поверх граффити конкурентов, иногда – на девственно чистых поверхностях, где до него никто и никогда не занимался бомбингом (одна из техник граффити). В Getting Up представлены разные техники уличного искусства, среди которых классический бомбинг, аэрография и другие. В вашем арсенале: баллончики с краской, разные насадки, маркеры, плакаты, наклейки-стикеры и даже малярный валик. Когда вы оказываетесь около стены, достаточно нажать на кнопку, чтобы перейти к режиму рисования: подходящий инструмент выбирается автоматически, а вы можете (как правило) выбирать форму и цветовое решение будущего рисунка. Чтобы получить максимальное признание ваших талантов, надо выполнить рисунок в определенный лимитированный отрезок времени и следить, чтобы не было подтеков. Вы можете использовать либо слабое нажатие (медленно), либо сильное (быстрее), чтобы творить свои шедевры, но риск, что краска потечет, если вы будете слишком долго наносить ее на одно место с помощью вашего баллончика, достаточно велик. Будьте внимательны! С ходом игры граффити становятся все более внушительными, и порой вам надо будет рисовать на целом подвижном составе, или создавать настоящие фрески, соревнуясь с другими граффитчиками! Getting Up – это настоящий сюрприз, и несмотря на несколько недочетов (о них вы в подробностях узнаете на стр. ...) игра очень хороша. Все-таки прекрасно, что Марк Эко теперь занимается не только модой. У него есть дар окружать себя «правильными» людьми, чтобы достичь потрясающих результатов.



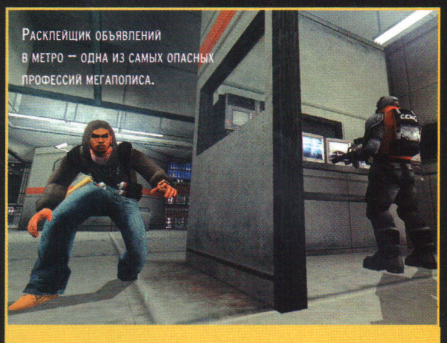
Кастинг исполнителей для Getting Up впечатляет. Talib Kweli (вверху) одолжил свой голос главному герою Трэйну, а Пафф Дедди, переименовавший себя ныне в Пи Дидди (вверху справа), и The RZA (лидер Wu-Tang Clan, справа) – другим персонажам.

САМОВЫРАЖЕНЦЫ

В Getting Up вы попадаете в город Нью-Рэдиус (New-Radius), где свобода самовыражения сведена деспотичным мэром на нет. Единственные, кто не побоялся вступить в борьбу с мэром и его боевиками, это банды граффитчиков, которые везде и всюду пытаются дестабилизировать местную власть. Трудно не проводить аналогию между мэром Нью-Рэдиуса, который преследует граффитчиков, объявляя их главными врагами, чтобы окончательно ликвидировать индивидуальные свободы, и правительствами некоторых стран, которые используют терроризм как предлог для ужесточения внутренней политики и создания дополнительных подразделений внутренних войск... Даже если в игре все это гипертрофировано и заставляет порой улыбнуться, идеология двойных стандартов передана прекрасно!



Милое дело – поиграть в баскетбол во дворе тюрьмы. А раз мяч не дают, то потренируем свою прыгучесть.



Расклейщик объявлений в метро – одна из самых опасных профессий мегаполиса.

Я ЛЮБЛЮ
ВОЗВРАЩАТЬ
УЛЫБКУ
МУЖЧИНАМ!

SELECT

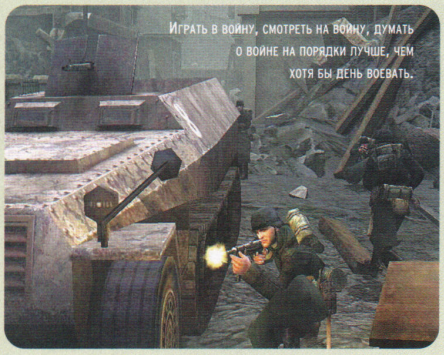
Commandos: Strike Force
Жанр: тактический шутер
Издатель: Eidos / Разработчик: Pyro Studios
Платформа: PC, PlayStation 2, Xbox
Дата выхода: 2006 год

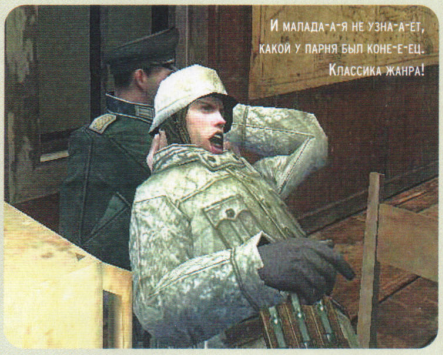
COMMANDOS
STRIKE FORCE

Святослав Торик

СМЕНА ПЕРСПЕКТИВЫ

Хватит снисходительно смотреть сверху вниз, изображая из себя генерала, переставляющего медные фишки по карте! Влезай в шкуру тех, кем ты любишь командовать – стань коммандос!





Нельзя прямо с порога заявить, что третье измерение пошло Commandos на пользу. Как поклонники, так и им сочувствующие ничего хорошего от четвертой части не ждали, однако, все оказалось совсем не так просто. Дело в том, что оригинальная концепция не подразумевает чистый как геноцид экшн – только в отдельных случаях. Скрытность передвижений, координация действий, планирование партизанских задач присутствуют как в предыдущих сериях, так и в новой игре, только в разных долях. Strike Force не только предлагает принципиально иной интерфейс, но и расширяет геймплей за счет моментов, никак не связанных с мыслительной деятельностью игрока. Разработчики хитроумно поставили нас в тупик, потому что привычка смотреть на мир сквозь черно-белые очки отказывается выполнять стандартную процедуру. C:SF не хороша и не плоха, просто каждый найдет в ней то, что ему больше по душе.

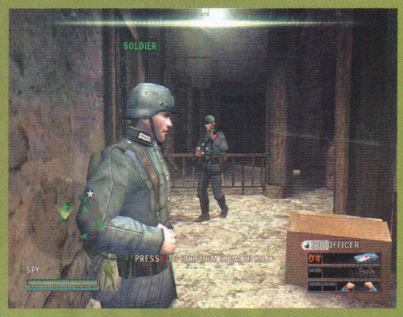
КОНЕЦ ОСИНОГО ГНЕЗДА

Безымянные бойцы невидимого фронта остались в прошлом. Теперь их зовут Шпион Браун, Снайпер Хокинс и Зеленый Берет О'Браен. Водители, пилоты и другие второстепенные элементы ударной команды остались за кадром. Все их функции принимает на себя бравая троица с железными яйцами и стальными нервами. Помимо этого коммандос местами дублируют друг друга: например, Снайпер может заменить шпиона, незаметно снимая часовых метательными ножами, а Шпион неплохо стреляет из пистолета. Но есть и ограничения: тот же Снайпер слишком слаб, чтобы поднять панцерфауст, поэтому с «Тиграми» борется при помощи противотанковых мин.

Сюжет подхватывает всю троицу и мотается с ней по трем фронтам: Франция, Норвегия и СССР.

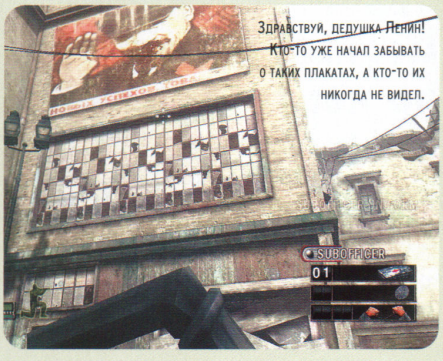
Первый эпизод разворачивается в небольшом городке, занятом фрицами, где вас ждет увлекательное путешествие в местный бордель, расстрел сотен немцев всех званий и рангов и освобождение партизан от их непосредственных обязанностей. Вторая часть игры пройдет в попытках украсть у немцев что-то типа ядерного оружия, предлагая в заключение спасти норвежский городок от карательной экспедиции. Последние миссии предлагают прогуляться по развалинам Сталинграда, спасая советских солдат от неминуемой гибели. Штамп взобрался на штамп и вольготно там себя чувствует, помахивая штампом по бокам верной лошадки.

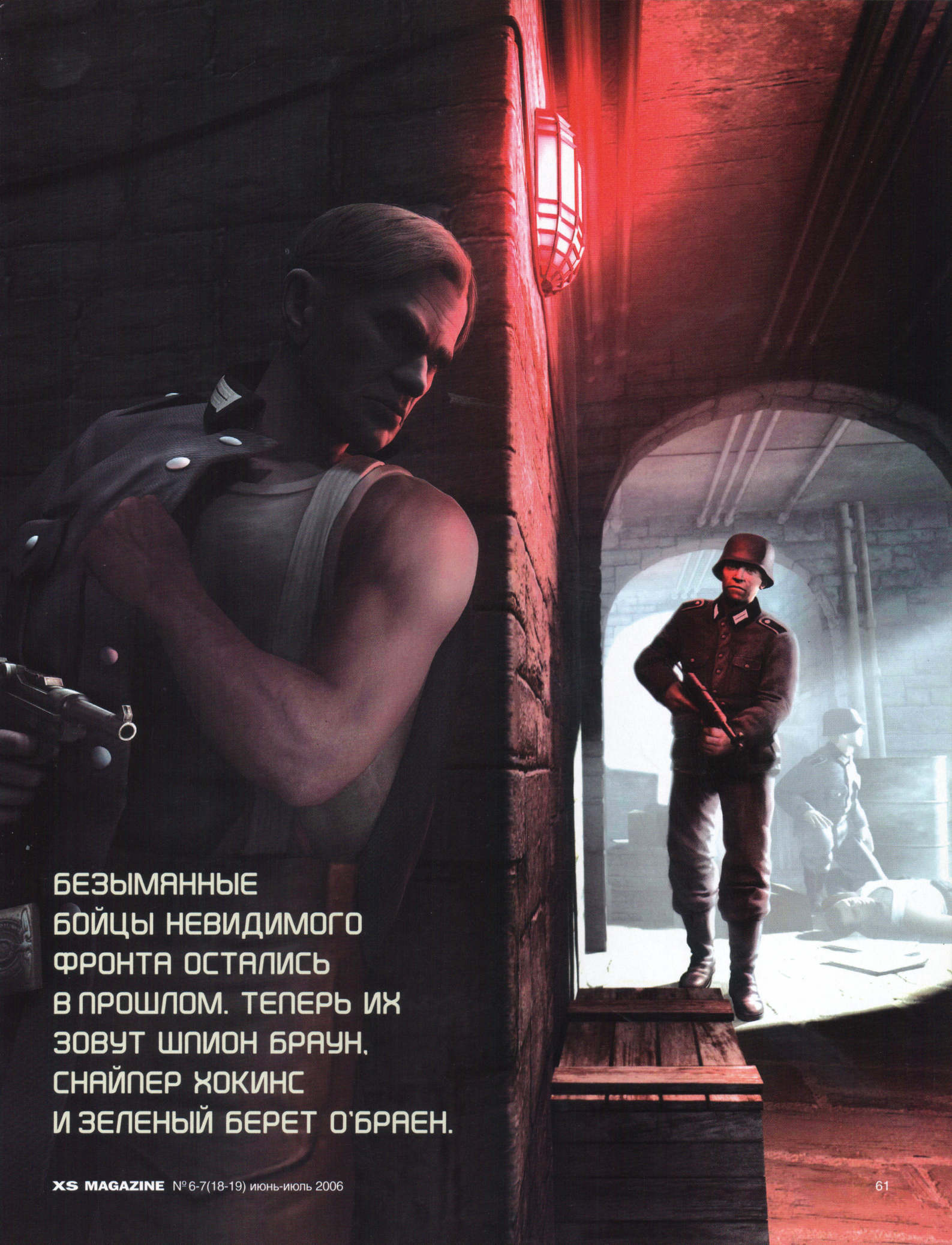
В паре-тройке миссий вам придется сражаться бок о бок с дружественными товарищами. О, эти исчадия порочного AI! Умирая пачками, они продолжают лезть под кинжальный огонь пулеметов и снайперов. В задумчивости облокотившись на пулеметный станок, они с детской непосредственностью смотрят на быстро приближающуюся толпу врагов. При этом не пускают Зеленого Берета за штурвал – полагая, видимо, что и сами справятся. Когда время придет. Но в одном им отказать нельзя: если кого-то из ваших основных героев ранили, то есть шанс, что случайный товарищ по оружию подойдет и вылечит его аптечкой. Если раньше этого не сделает другой ваш герой. Аптечками, кстати, можно лечить и ваших дуболомов, хотя лекарств всегда очень мало, и не факт, что стоит тратить их на того, кто тут же рванет в атаку, чтобы помереть еще разок – на этот раз окончательно.



ПРАВИЛЬНЫЕ ФОРМЫ

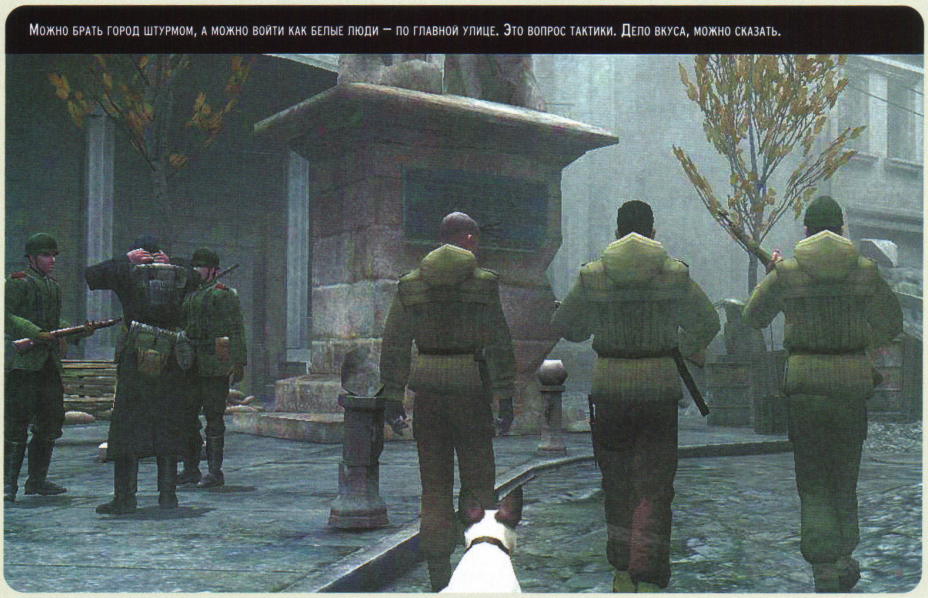
Вражеское население делится на звания: солдаты, младшие офицеры, офицеры и гестаповцы. В зависимости от того, какую форму украдет Шпион, окружающая действительность будет реагировать на его появление. Среди равных по званию он будет вызывать некоторое подозрение, усиливающееся с приближением. Зато младший чин можно ненадолго отвлечь, чтобы дать своим ребятам пробежать за его спиной. А вот гестаповцу лучше не попадаться на глаза даже в том случае, если вы ходите в аналогичной форме. Специфика работы позволила им выработать звериное чутье, мгновенно определяющее, кто перед ними стоит – друг или враг.





БЕЗЫМЯННЫЕ БОЙЦЫ НЕВИДИМОГО ФРОНТА ОСТАЛИСЬ В ПРОШЛОМ. ТЕПЕРЬ ИХ ЗОВУТ ШПИОН БРАУН, СНАЙПЕР ХОКИНС И ЗЕЛЕНЫЙ БЕРЕТ О'БРАЕН.

СЛОВНО ПЕРВОКНИЖНЫЙ ЗМЕЙ. ИГРА ИЗО ВСЕХ СИЛ ИСКУШАЕТ ПОСЛАТЬ ЛЕСОМ ВСЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАМАШКИ. ДОСТАТЬ ВЕРНЫЙ «ШМАЙСЕР» И ОТКРЫТЬ ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ.



Можно брать город штурмом, а можно войти как белые люди — по главной улице. Это вопрос тактики. Дело вкуса, можно сказать.

ВМНОГЕРОМ

Про мультиплеер можно сказать, что он есть. Стандартные режимы Deathmatch и Team Deathmatch приедаются быстро, зато Sabotage гарантированно отвлечет вас на пару-тройку часов от реальности.

Сообразим на троих? Кто идет за бомбой?

Сами мы не местные...

Шансы есть, но их очень мало.

В рядах Красной армии.

Налево пойдешь — автомат пропьешь.

Все представители племени радистов обречены кончать в нелепых позах.

С таким дедом во главе отряда сам черт не страшен!

ТРОЕ В ТАНКЕ, НЕ СЧИТАЯ

Словно первокнижный змей, игра изо всех сил искушает послать лесом все тактические замашки, достать верный «шмайсер» и открыть огонь на поражение. К черту удавку, выкинуть ножи, забить на stealth — незамутненный экшн, везение новичка и терпеливый save/load помогут пройти игру, не напрягаясь по поводу мини-радара. Но это только звучит хорошо, на деле же все сложнее — враги хоть и туповаты, но стреляют метко, а дополнительные дозы адреналина, генерирующегося одновременно с поднятием тревоги в фашистском лагере, вряд ли помогут разобрать на кусочки пару-тройку карательных отрядов. Тем не менее, некоторые моменты игры и вправду легче пройти нахрапом, чем морщить лоб и продумывать стратегию победы. Хотя верный поклонник Commandos вряд ли изберет такой примитивный и недостойный звания Тактика метод.

Определенные вещи, конечно, отрывают от игры и возвращают в недоуменную реальность. В скриптовых роликах Шпион, даже если он был одет в форму нацистского офицера, неизменно выступает в своей оригинальной гимнастерке бурого цвета. Трупы исчезают не в полдень, а всего через пару минут после их появления на месте когда-то живых немцев. Шпионский прием с монеткой или пачкой сигарет не всегда срабатывает, даже если солдат перед этим с наслаждением сделал пару-тройку затяжек. Видимо, заряда никотина стандартному фрицу хватает надолго.

ВРЕМЕН ВТОРОЙ МИРОВОЙ

Движок игры (RenderWare), которому, в принципе, давно пора на пенсию, выдает бодрую, угловатую картинку. Абстрагироваться от нее не так уж и сложно, особенно если вы играете в консольную версию. Достаточно представить, что вон та кучка полигонов — злобный гестаповец, и все будет ОК. Впрочем, такие забавные эпизоды, как стоящий по пояс в столе генерал или девушка, танцующая непосредственно в сцене (а не на ней), вряд ли обойдут вас стороной. Этакая альтернативная вселенная со своими физическими законами. Не самая удачная сторона проекта, конечно.

В целом же, если закрыть глаза на некоторые моменты, можно сказать, что Commandos: Strike Force — это несколько жанров-поджанров поочередно и совместно. Тут вам и обычный расстрел всего, что шевелится, и симулятор снайпера (с задержкой дыхания а-ля slow-mo), и stealth-экшн. Ну а все вместе это называется тактической стратегией от первого лица.

Жанр: RPG
Разработчик: Bethesda
Издатель: 2K Games

Кто с мечом к нам придет, тот от меча и погибнет

SELECT

Альберт Колеров

The Elder Scrolls IV Oblivion

RPG, воплотившая наши мечты

В ожидании появления японских тяжеловесов, особенно Final Fantasy XII, американская Bethesda, выпустив очередной The Elder Scrolls, обнажила меч и рубит сплеча. Долгожданный Oblivion представляет собой просто королевский театр военных действий, на сцене которого разворачивается смертельное противостояние двух культур — Востока и Запада. Вы на стороне харизматичных незнакомцев, жаждущих свободы, которые в заварившейся каше следуют своей дорожкой.

SELECT

Как всегда в сериале The Elder Scrolls, все начинается в тюрьме, и вы не знаете, как там оказались и за какие грехи заточены. То ли вас туда бросили по ошибке (клянусь, эта старуха со своей корзиной первая меня ударила), то ли вы действительно совершили преступление. Bethesda избавила вас от каких бы то ни было нравственных обязательств или угрызений совести и предоставила полную свободу действий: вы хозяин своей судьбы. А у судьбы морщинистое лицо, седые волосы и голос Патрика Стюарта (в оригинальной версии). Его называют Императором. Преследуемый сворой таинственных убийц, которые только что расправились с его детьми, монарх в сопровождении нескольких своих стражников пытается убежать от преследователей, воспользовавшись тайным ходом, дверь в который находится как раз в той камере, где томитесь вы. Эта встреча неслучайна, потому что старик уже видел вас в своих снах, и это заставляет его принять решение взять вас с собой. Но ваше присутствие не спасет ему жизнь... Он погибнет страшной смертью, а государство погрузится в смуту. Император был не просто главой государства. Благодаря волшебному медальону он мог защищать свою страну от дьявольского влияния Oblivion'а. Но теперь магические порталы Temriel открыты, и единственной надеждой на спасение остается вера в существование некоего спрятанного когда-то ребенка... Кто он? Как его найти? Кто убийцы? Чего они хотят? Вы должны открыть эти тайны.

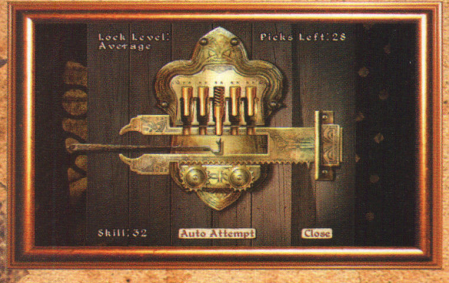
ЕСЛИ ОЧЕНЬ ЗАХОТЕТЬ...

В противоположность Final Fantasy и другим ролевым играм, очень постановочным, жестко привязанным к своему сценарию, сага The Elder Scrolls всегда проповедовала и продолжает культивировать Свободу во всех ее проявлениях. Это касается, прежде всего, возможности моделировать героя: вы сами определяете его принадлежность к той или иной расе (Черные эльфы, Аргонъеры, Кхаджииты и т.д.), детально, как скульптор-реалист, лепите лицо и выбираете астрологический знак (это добавляет бонусы). Свобода распространяется и на то, как вы будете играть, потому что вы сами выбираете характеристики для вашего героя (сила, ловкость и т.п.) и составляете список его умений. Если и есть какие-то заданные свойства (помимо тех, что вы выбираете сами), они ни в чем не ограничивают. Одновременно можно совершенствоваться во владении холодным оружием, луком, в магических искусствах (фокусы, манипуляции, телекинез, заклинания, управление огнем и льдом, проклятия и т.п.), в алхимии, в ремеслах, в боевых искусствах и акробатических приемах, в искусстве ведения переговоров, в умении соблазнять, наконец, в плавании (не будете же вы надевать спасательный жилет перед тем, как войти в воду...) Ни один вид знаний, ни одно искусство, ни одна сфера деятельности не будут для вас закрыты, но прогресс, кроме каких-то особых случаев (т.к. учебники и обучение очень дороги), будет зависеть от вашей настойчивости и регулярных тренировок, что заставляет сконцентрироваться на некоторых элементах стиля игры.

Наконец, существует свобода выбора действия. Страна Temriel и сама не рада быть эдакой защитницей своих многочисленных башен, руин, городов, деревушек, гротов, лесов, болот и прочих таинственных мест. Речь идет, прежде всего, о невероятно правдоподобной, просто-таки «живой» вселенной, населенной всякой разной жив-

КВЕСТЫ

Нет, речь не идет о том, чтобы снять пояс верности с молоденькой девушки и заработать тем самым бонусы. Здесь надо вскрывать отмычкой двери и сундуки. Прохождение этого квеста позволит, если вы, конечно, не облажаетесь, заработать дополнительные очки или перейти на более высокий уровень. В другом квесте игра предложит вам попробовать себя в торговле. Надо будет торговаться с местным жителем, применяя все возможные приемы (лесть, блеф, угрозы и хвастовство). Лентяи могут добиться такого же результата за несколько монет. Но имейте в виду, денег в игре постоянно не хватает!



ностью и засаженной растениями, с городами, где живут люди, да и просто с множеством объектов, у каждого из которых свое собственное существование. Нет такого животного, на которого вы не могли бы поохотиться, или растения, которое вы не могли бы сорвать, жителя, с которым вы не могли бы поговорить, поторговаться или подраться, дома, в который вы не могли бы зайти, книги, которую вы не могли бы почитать, предмета, который вы не могли бы взять в руки, купить или украсть, причем, рискуя, что его владелец может за вами погнаться. Вы не просто можете делать то, что хотите, но еще и делать это где хотите. После окончания тьюториала территория Temriel становится полностью открытой. И чем больше вы приобретаете знаний и умений, чем совершеннее становитесь, тем сложнее окружающая обстановка. Вы не встретите несоответствующих вашему уровню развития и мастерства персонажей. Это не значит, что игра будет простой и понятной, а врагов можно всегда побеждать с помощью волшебных зелий или заклинаний. Противники будут все время разные, так что вы не сможете заранее подготовиться к встрече с ними. К тому же и условия не будут простыми: например, имея в руках лишь лук, надо будет защищаться сразу от трех нападающих, находящихся вместе с вами в помещении площадью не более 10 квадратных метров.

ДОСТУПНОСТЬ ВМЕСТО СВОБОДЫ

Парадоксальным образом главная проблема сериала заключалась как раз в его пресловутой свободе, точнее, в ее избыточности. Все это богатство возможностей, все это разнообразие приводило геймеров в некоторое замешательство… Но теперь эти проблемы в прошлом: Oblivion открывает новую эру — доступности. Не будучи слишком замысловатым, интерфейс игры весьма практичен. Как говорится, ни убавить, ни прибавить. Различные фильтры позво-

И рыбку съесть, и в дамки влезть?

В лесу раздавался топор дровосека

ляют легко и непринужденно разбираться в постоянно увеличивающемся инвентаре. При этом в любой момент можно ознакомиться с детализированными подсказками, а ваш автопилот-путеводитель наметит на карте следующую цель. Путешествия теперь могут проходить быстрее — надо только найти портал, откуда вы телепортируетесь туда, куда хотите попасть. В общем, здесь все предусмотрено для комфорта начинающего искателя приключений. Покончено с ударами шпаги, которые вроде бы должны быть смертельными для врага, но не причиняют ему никакого вреда, потому что вы, якобы, промахнулись. Отныне возможность попадания в противника и уклонения от его нападения зависит исключительно от ловкости, сноровки, мастерства и умения игрока (как в в файтингах). В четвертом Elder Scrolls битвы приобретают совсем иной вид: можно уклоняться от ударов, можно заходить с тыла врага, чтобы удобнее его атаковать, можно его парализовать, чтобы выстрелить из лука... Короче, придется попотеть. В специальном окошке отражается ваше общее состояние — наличие оружия, бонусы (количество магических средств и т.п.) — и уровень мастерства. К тому же, прогресс в овладении каким-то видом оружия откроет новые опции (zoom для стрельбы из лука, 4 новых приема для борьбы голыми руками и т.д.), которые обогатят события в игре. Oblivion выделяется также великолепной реализацией физики виртуального мира. Конечно, мучительно наблюдать, как в бегущую крысу попадает стрела или огненный шар, и она катится по инерции по земле, дергая лапками... А еще там полно ловушек. Bethesda возродила традицию Dungeons and Dragons, создав защищенные специальными механизмами башни, не слишком подходящие для посещения благодушными туристами (где тут спрятаны сокровища?): одна из каменных плит пола немного продавливается под ногами, и в вас летят копья, начинает выделяться газ, сверху падает нож гильотины, откуда ни возьмись валятся доски, утыканные осколками и лезвиями, и т.п. и т.д. А мы-то поклонялись Индиане Джонсу! К счастью, все эти ловушки — палка о двух концах, и некоторые ваши противники (самые глупые, конечно) клюют на это.

ЗАДАЧИ ДЛЯ УДАЧИ

Самый волнующий элемент игры, бесспорно, требует более детального рассмотрения. Параллельно главной интриге существует множество второстепенных задач (квестов) — их предстоит решать самыми разными способами. Некоторые из них ждут в домах или тавернах, куда вы случайно забредаете, другие предлагаются какими-нибудь необычными персонажами, с которыми завязались диалоги. Вы можете вступать в различные сообщества (воинов, магов, алхимиков), но некоторые из них (например, воровская община) проявят свою активность в отношении вас, только если какие-то ваши поступки привлекут их внимание. А сколько существует других организаций, особенно религиозных, просто не сосчитать! Только в погоне за количеством не забывайте про качество! Работы хватит: надо будет и расследование одного таинственного убийства провести, и достать со дна маленький камушек весом в тонну, и выслеживать целыми днями некоторых персонажей (благодаря чему вы убедитесь, что каждый житель живет своей особой жизнью), и сторожем в магазине поработать, и в конкурсе поучаствовать, и помочь одному охотнику идти по следу,

ПИРШЕСТВО ДЛЯ ГЛАЗ

Oblivion — это новое слово в дизайне RPG. Природа завораживает своей красотой, животные резвятся в лесу так грациозно и естественно, что это сбивает с толку — они настоящие? Таинственные руины, поросшие мхом; величественные храмы, устремившие в небо свои готические пики; сумрачные гроты, в глубине которых зажженный факел отбрасывает причудливее отсветы; высоченные башни, подсвеченные зеленоватыми огоньками; гнетущее багряное зарево, освещающее небо в месте расположения порталов... Открытие этого мира дарит небывалое удовольствие. Разработчики на славу потрудились над изображением различных погодных явлений и смены дня и ночи — освещение меняется само и меняет все вокруг в зависимости от погоды и времени суток. Города, несмотря на явное сходство между собой, все-таки имеют свои архитектурные особенности. Различные предметы, особенно оружие, очень точно прорисованы (изящные эфесы шпаг, доспехи с гравировкой и т.п.). И хотя Bethesda стремится к максимально реалистичному представлению мира, все же остаются некоторые элементы, которые выглядят немного странно. Существенный недостаток графики — лица. Такое ощущение, что в детстве каждого жителя били кирпичом по лицу: у всех одинаково приплюснутые носы... Зато звуковое оформление просто замечательное: приятная музыка, натуральные шумовые эффекты, четко проговариваемые диалоги. Все это погружает вас в мир Oblivion. Из недостатков игры можно отметить оставляющее желать лучшего поведение врагов и помощников, хотелось бы также получить более разнообразные территории (ждем аддон), а верховая езда значительно уступает в реалистичности Shadow of the Colossus. Но все эти недостатки меркнут на фоне того незабываемого удовольствия, даже наслаждения, которое испытываешь, путешествуя по землям Tamriel. Oblivion — не просто апогей данного сериала, это лучшая RPG на сегодняшний день!!!

АД – ДЛЯ ГЕРОЕВ

Если вы хотите закрыть порталы, через которые проникает дьявольское воздействие Oblivion, вам придется не раз подвергнуть себя смертельной опасности, чтобы найти предметы, служащие ключом. Что уж говорить о самих местах расположения этих «ключей»! Ужасные монстры, агрессивные растения, мины-ловушки... Ключи защищены от таких как вы: помещены, например, в какое-нибудь недоступное место, окруженное охранниками. Но зачем рисковать своей задницей, если вы не герой? Прежде всего, чтобы найти очень нужные вещи. К тому же, какой-нибудь предмет, найденный вами, может в дальнейшем послужить оружием. Наконец, потому, что с каждым найденным предметом повышается ваш рейтинг, что помогает проходить некоторые препятствия, общаться с жителями, получать нужную информацию, скидки у торгашей и т.д. Ну что, заинтересовались?

и восстановить дисциплину среди разбушевавшихся вояк, и исследовать дом с привидениями, в котором вы, кстати, можете поселиться... Каждая такая задача достойна вашего внимания, и даже самые простые из них таят в себе различные интересные неожиданности, предвещая приключения. Oblivion будет постоянно вовлекать вас в небольшие конфликты нравственного характера, заставляя делать непростой выбор между двумя крайностями. Эти ситуации не имеют ничего общего с надуманностью Knights of the Old Republic (где, например, надо было спасти погибающего паралитика и таким образом привлечь к себе силы Добра, а также заработать 500 очков XP). В результате вами овладевают эмоции, вы переживаете за героя как за самого себя. Bethesda стремилась, прежде всего, к тому, чтобы между вами, вашим героем и его виртуальным миром установилась прочная связь. И квесты, которые приходится проходить — далеко не единственный способ достигнуть поставленной цели.

Как ее найти? Кто она такая? Чего она хочет?

SELECT

Lara Croft

Tomb Raider: Legend

Парни, я вернулась!

Встреча с Tomb Raider Legend похожа на любовное свидание, которого вы очень долго ждали: колени дрожат, мурашки по всему телу бегают, сердце колотится... Несмотря на все недостатки, в которых мы обвиняли Лару последнее время, невозможно отказаться от надежды найти в этой, уже седьмой по счету игре про нее то, что мы так любим. Разобьет ли Лара сердца геймеров вновь? Дамы и особенно господа! С глазами, полными слез счастья, мы говорим: наша Лара вернулась! В Tomb Raider Legend она хороша как никогда, даже если на чей-то вкус она и покажется слишком худой, а в некоторых нарядах (почти в каждой миссии у нее новый костюм) – просто дистрофичной. В любом случае, она не оставит ни одного гетеросексуального геймера равнодушным. Разработчикам хватило времени, чтобы детализировать все до мелочей, даже дымок над дулами пистолетов после стрельбы вьется как-то очень элегантно.

И хоть удачная Tomb Raider уже сама по себе событие, Crystal Dynamics, новый разработчик сериала, не останавливается на этом. Кредо ее работы: Лара должна отдать игрокам должок за все, что им пришлось от нее вытерпеть. Покончено с постоянными разочарованиями от предыдущих частей! Играть в Tomb Raider Legend – счастье! Прыжки, кувырки, лазание, повороты и все прочие движения очень реалистичны и отличаются редкой пластикой. И управлять этими движениями легко и приятно. Разработана специальная система команд (Quicktime Event) с расширенными возможностями для более сложных моментов в игре, позволяющая выполнять необходимые сочетания точных и выверенных движений. Перестрелки на пистолетах (запас патронов неограничен), помповых ружьях, пулеметах или использование гранат приносят одно удовольствие благодаря системе выставления заслона и возможности взрывать элементы декора нажатием одной кнопки. Бесхитростные битвы прекрасно вписываются в совокупность платформенных фаз, поездок на мотоцикле, уничтожения врагов, прохождения ловушек, в которые очень трудно не попасть, и решения умеренно-головоломных загадок. Tomb Raider Legend возобновляет традицию применения сложных механизмов. Чтобы справиться с ними, вам необходимо будет перемещать множество предметов (ящики и т.п.), которые, как правило, расположены на подвижных плитах. Однако будут головоломки и посложнее.

Небольшая новинка, легко применимая для решения загадок: у Лары теперь есть кошка на надежной веревке (как у Бэтмена), которая позволяет ей, помимо проблем, связанных со скалолазанием, подтягивать к себе предметы. Симпатичное приспособление. Crystal Dynamics, явно озабоченная тем, чтобы доказать всему миру (и, возможно, в первую очередь – самой себе), что справилась с поставленной задачей на отлично, лезла из кожи вон, стараясь создать потрясающую экшн-адвенчуру, соответствующую своему названию. Tomb Raider Legend, без сомнения, наиболее полно отражает концепцию игры со времен Tomb Raider II! Чтобы добиться этого, студия воспользовалась проверенным рецептом и вернула хорошо знакомые всем элементы, такие как водопады, например, а также проверенные временем номера в исполнении нашей красотки – «прыжок ангела», схватки с дикими животными и т.д.

Плюс игра основывается на интриге, связанной с историей гибели родителей Лары, помноженной на легенду о короле Артуре. Главная героиня обладает теперь на редкость сильным характером (может усмирить морское чудище одним взглядом!). Конечно, можно сожалеть об отсутствии некоторых элементов (например, рукопашных схваток), или о том, что вождение мотоцикла здесь не имеет ничего общего с экстримом, или о звуковом сопровождении, заглушающем слова, и упрекать Tomb Raider Legend в несовершенстве. Но игра все равно получает высокую оценку, особенно когда после восьми часов игрового процесса мы чувствуем – этого мало! Однако Crystal Dynamics подарит нам новые приключения Лары – конец Tomb Raider Legend не оставляет сомнений на этот счет!

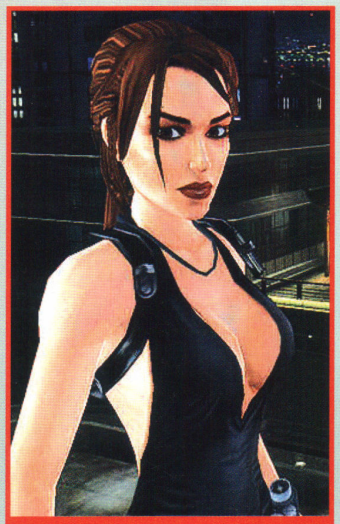
PC PS2 Xbox

Убийственная красотка умеет стрелять не только глазками. Все это, конечно, банально. Зато какая фигурка у нашей девочки!

Лара должна отдать игрокам должок за все, что им пришлось от нее вытерпеть. Покончено с постоянными разочарованиями от предыдущих частей! Играть в Tomb Raider Legend — кайф!

Конным прогулкам современные девушки предпочитают погони на мотоциклах.

«Прыжок ангела» в исполнении Лары выглядит впечатляюще.



Издатель: Новый Диск

★★½☆☆ ★★★★★ **7.5**

ИГРА НА РЕЗУЛЬТАТ!

Если приключение закончилось слишком быстро, нет сомнений в том, что фанаты Лары начнут игру сначала, чтобы найти все секреты, которые спрятаны от посторонних глаз. Помимо многочисленных бонусов (костюмов для Лары, ее «фотографий», фрагментов биографии и т.д.), нахождение этих трофеев помогает открывать комнаты в замке семьи Крофт, который таит в себе многочисленные потайные ходы, и вам надо их исследовать, чтобы найти все, что там спрятано, и получить в финале стопроцентный результат и полное удовлетворение от игры.

The Godfather

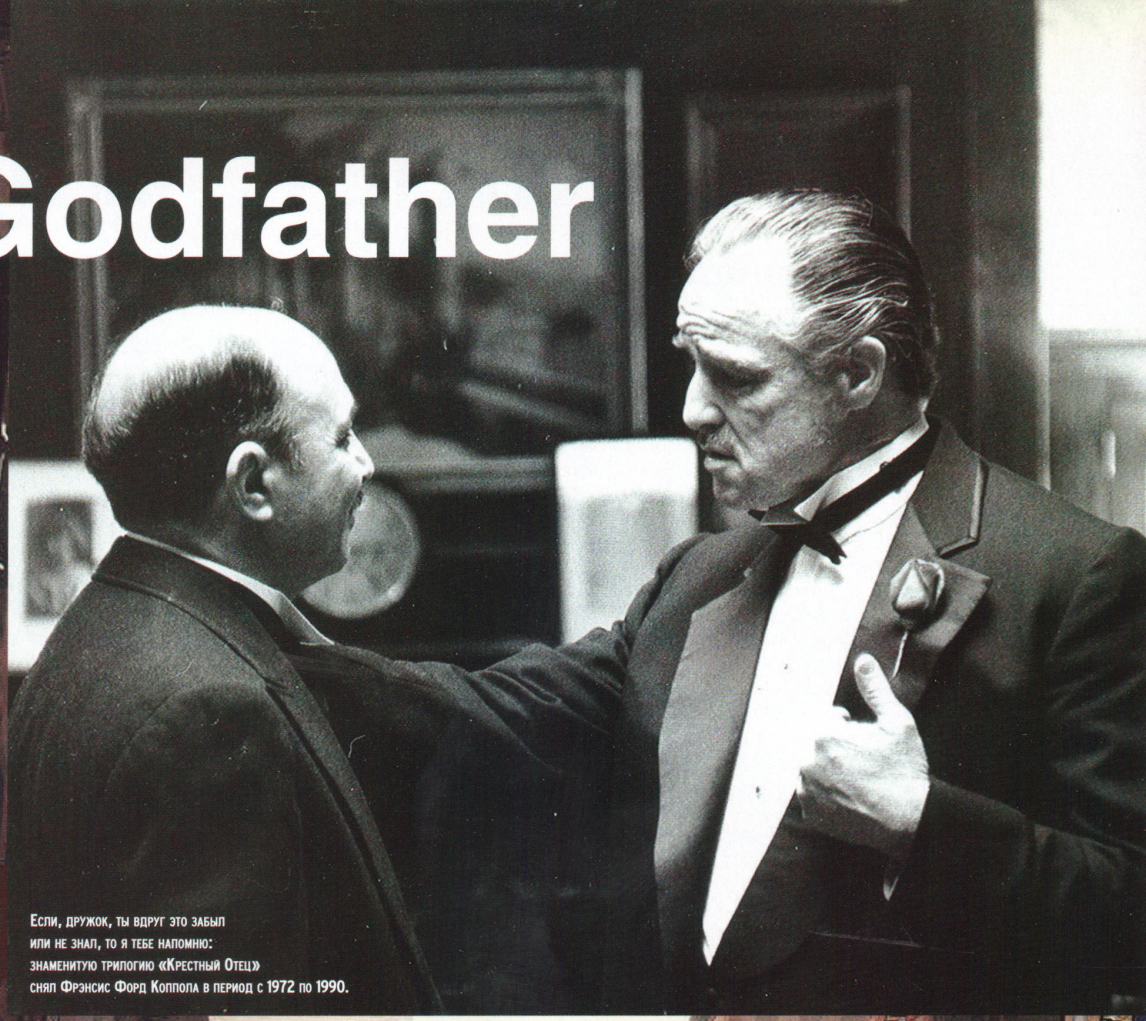
Остатки прежней роскоши

PC PS2 Xbox Xbox360 PSP

Разрабатывать игры по фильмам нынче уже немодно. Поэтому Electronic Arts и топает в тупик под названием «Игры по когда-то хитовым кинолентам» с лозунгами и рекламными кампаниями стоимостью что экспедиция на Марс. Качественно сев в лужу с Джеймс-Бонд-From-Russia-with-Love, издатель продолжает плескаться в негигиеничном водоеме. Не то чтобы The Godfather совсем плох – он никакой.

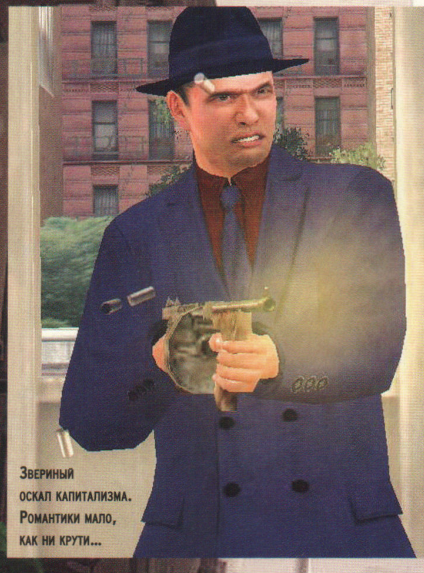
Мысль первого часа: взяли Mafia да забили сюжетом и героями из Копполы. Мысль второго часа: взяли не Mafia, а GTA: San Andreas. Финальная мысль, не покидающая разум на протяжении остальных восьми часов прохождения: нет, так оскорблять «Мафию» и «GTA» было нельзя, беру свои слова обратно. Графика – бодренький старичок RenderWare, которому до первого юбилея осталось всего ничего. Музыка – все треки Нино Рота, включая знаменитейшую Love Theme. Озвучка – Марлон Брандо перед смертью успел записать все строки своей роли, зато Аль Пачино участвовать в проекте отказался. Сюжет – о, сюжет!..

Сценарист, честно заработавший казнь через отрубание обеих рук и вырывание языка, решил ввести в оригинальный фильм нового безымянного персонажа. Прописав ему роль в этой драматичной истории, демиург пера и клавиатуры не позаботился свести концы с концами, поэтому знаток



Если, дружок, ты вдруг это забыл или не знал, то я тебе напомню: знаменитую трилогию «Крестный Отец» снял Фрэнсис Форд Коппола в период с 1972 по 1990.

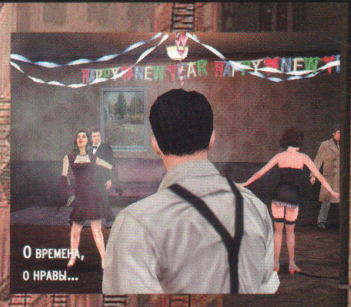
На десерт – свинцовая горошина.



Звериный оскал капитализма. Романтики мало, как ни крути...

FINISH HIM!

Отдельное развлечение для садистов – порядка двадцати видов смертельных ударов, заканчивающих путь земной безымянных гангстеров. Шесть свинцовых посланцев от мистера «Томпсона» прямо в лицо упавшего от страха противника. Аккуратный подхват оседающего врага за подмышки с последующим «случайным» выстрелом в подбородок. И классический прием отечественных милиционеров: бить лбом по лбу преступника, пока тот не помрет от кровоизлияния в мозг.



О времена, о нравы...

Знаменитая сцена расстрела Сонни.

Это же очевидно – они стреляют по апельсинам.

Уличные сценки хороши. Но ведь мы играем не в документальное кино!

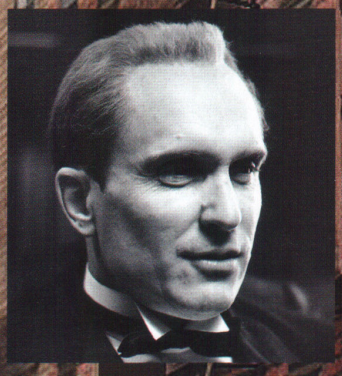
Марлон Брандо и при жизни-то выглядел так себе.

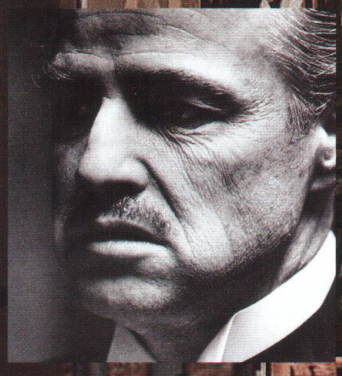
Запей. Станет легче.

Если верить фильмам, а тем более играм, то 30-е в Америке были круче 90-х в России.

НАШИ УНИВЕРСИТЕТЫ

Одна из побочных целей игры — «крышевание» различных коммерческих структур. Сам процесс выглядит примерно так: убираем охрану конкурирующей фирмы, берем за грудки владельца заведения и демонстрируем внушительный (желательно также волосатый) кулак. Если реакция оказывается нулевой, берем бейсбольную биту и наводим художественный беспорядок в помещении. В качестве финального аргумента подойдет обрезок трубы, используемый в дефрагментации физиономии несговорчивого коммерсанта.



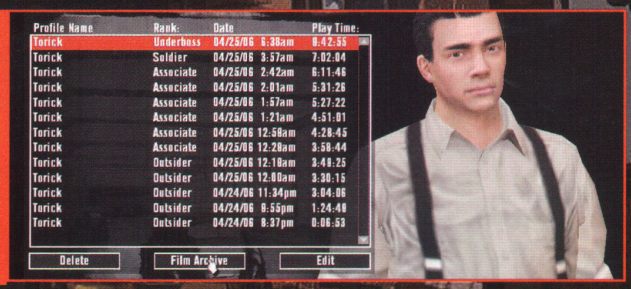


фильма не раз будет взирать на монитор с немым вопросом: «Какого хрена?!..». Не особо внимательные зрители, наоборот, будут отмечать знакомые эпизоды: «Так вот кто подложил револьвер в туалет закусочной! Вот кто первым приехал к месту смерти Сонни!» Самое ужасное, что этот прием становится все более популярным в секторе игроизации кинофильмов (см., к примеру, отечественную «Жесть»).

Тем, кто все-таки решился попробовать себя в роли начинающего крестного отца, можно только посочувствовать. Добрую часть времени бедолагам придется колесить по городу. Излюбленный прием местного гейм-дизайнера: поехать в один конец города, поговорить с первым помощником Дона, который скажет, что на самом деле с героем хочет поговорить второй помощник Дона, тусующийся в другом конце города. Кататься по Нью-Йорку с его жутким трафиком нет никакого желания, тем более, что за окном пролетают однообразные здания и столь же однообразные автомобили (цветовая дифференциация крайне скудна — ни одной красной машины!). Со временем привыкаешь к мысли, что если авто на вид двухдверное независимо от других деталей, то оно самое быстрое. Задания пешком кое-как развеивают скуку, пока не заканчиваются патроны в «Томпсоне». Так-то хоть пострелять можно, а с револьвером и пистолетом особо не развернешься — приходится использовать укрытия и местную систему умного прицеливания. Чертовы консольщики!

ТЕНЬ КРЕСТНОГО ОТЦА

Перед началом можно выбрать собственный облик, редактор позволяет изменять любые параметры, а то и выбрать случайно сгенерированный вариант. Помимо внешних рюшечек придется выбирать и внутренние фишечки: зарабатывая уважение (местный аналог опыта), вы получаете право улучшать своего героя по одному из нескольких параметров — причем каждый важен.



Издатель: Electronic Arts

7.0

PC PS2 Xbox

Full Spectrum Warriors: Ten Hammers

По сути, разработчики и не собирались заморачиваться над чем-нибудь серьезным в отношении геймплея. Дополнение к оригинальной игре, в котором обещали всего и побольше, именно таким и оказалось. Полухитовые новые фишки не внесли большого разнообразия в привычный ход событий. Разведывательные действия, двухэтажные здания, воздушные удары, танковые атаки – и все это на фоне истории трех боевых подразделений. Истории, кстати, довольно занятны – хорошая тенденция в последнее время. Главное, чтобы разработчики не зацикливались на них, иначе от игры ничего, кроме сюжета, и не остается. Впрочем, в случае с Ten Hammers это не так.

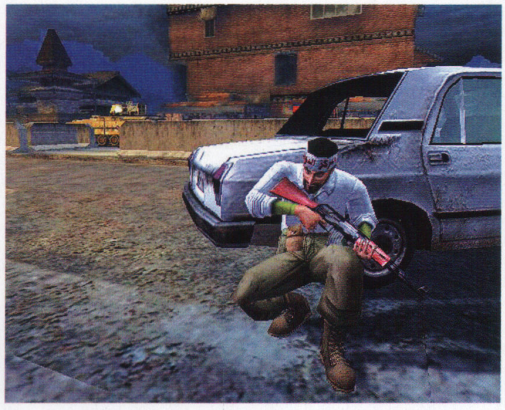
Издатель: Pandemic Studios

★★☆☆☆ ★★★★★ **7.0**

Столкновение цивилизаций лоб в лоб выявляет не только их различия.

Эх, тачанка-денверчанка! Наша гордость и краса!

Полковой замполит (в очках на переднем плане) не обязан лезть под пули.



В ожидании удара тактическим ядерным оружием исламисты чистили свои калаши...

Alexey's Dwice

PC

После долгого и упорного самокопирования (и откровенно хитовой Pandora's Box) Алексей Пажитнов вновь появился перед публикой в черном фраке и белых перчатках, улыбнулся, снял шляпу и вытащил из нее кролика-альбиноса, в очередной раз изумив всех. Страдающие приступом критицизма рецензенты тут же обозвали Alexey's Dwice маловнушительной помесью Tetris и Diamond Mine (a.k.a. Bejeweled), однако секретарши, скучающие менеджеры и другой требующий легких развлечений люд послал этих рецензентов в известном направлении. Dwice действительно напоминает обе вышеупомянутые концепции, но при этом затягивает ничуть не хуже. А игра на два стакана – это вообще высший пилотаж!

Издатель: WildSnake Software

★★★☆☆ ★★★★★ **8.0**

PC Xbox

Call of Cthulhu: Dark Corners of Earth

Игра заблаговременно предупреждает: если в процессе вам слышатся посторонние настораживающие звуки, а экран ведет себя не так, как следует, то ни состояние диска с игрой, ни ваш разум тут не виноваты. Даже если вы читали «Тень над Инсмутом» – повесть Говарда Лафкравта, на которой основана CoC – вам все равно будет страшно. И пусть вы встретите «старых знакомых» вроде Джо Сарджента и семьи Марш, все равно будет страшно. Порой даже очень страшно. Call of Cthulhu заставляет главного героя бояться каждого трупа, каждого шороха и даже высоты, тем самым заставляя пугаться и вас. Правда, консольные корни несколько подпортили графику и геймплей, но, тем не менее, если вы хотите качественного кинематографического ужастика, то выбор очевиден.

Издатель: Bethesda Softwork

★★★☆☆ ★★★★★ **8.0**

PC Xbox360

Condemned: Criminal Origins

Для американского спецагента, расследующего серийные убийства, нет ничего приятнее, чем раззудеть плечом да размахнуть рукой – и вставить пару шомполов окрестным бомжам, панкам и наркоманам. Впрочем, не все так просто: бомжи гораздо хитрее и сильнее, чем кажется; голыми кулаками можно достучаться разве что до деревянного ящика два на пополам – поэтому без хорошей свинцовой примочки, пожарного топора или, на крайний случай, вырванного с корнем светофора не обойтись. Всякие сопутствующие моменты типа завернутого в лес сюжета, постоянных сомнений главного героя в ясности собственного ума и так называемого расследования можно отложить в сторону – волосы на тестикулах, конечно, шевельнутся, но весь смак все равно в мочилове.

Издатель: Sega

★★★☆☆ ★★★★★ **8.0**

© 2006 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. THQ, Juiced, Juice Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

"PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved

12+ www.pegi.info

PSP PlayStation Portable

THQ WWW.THQ.CO.UK

Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:

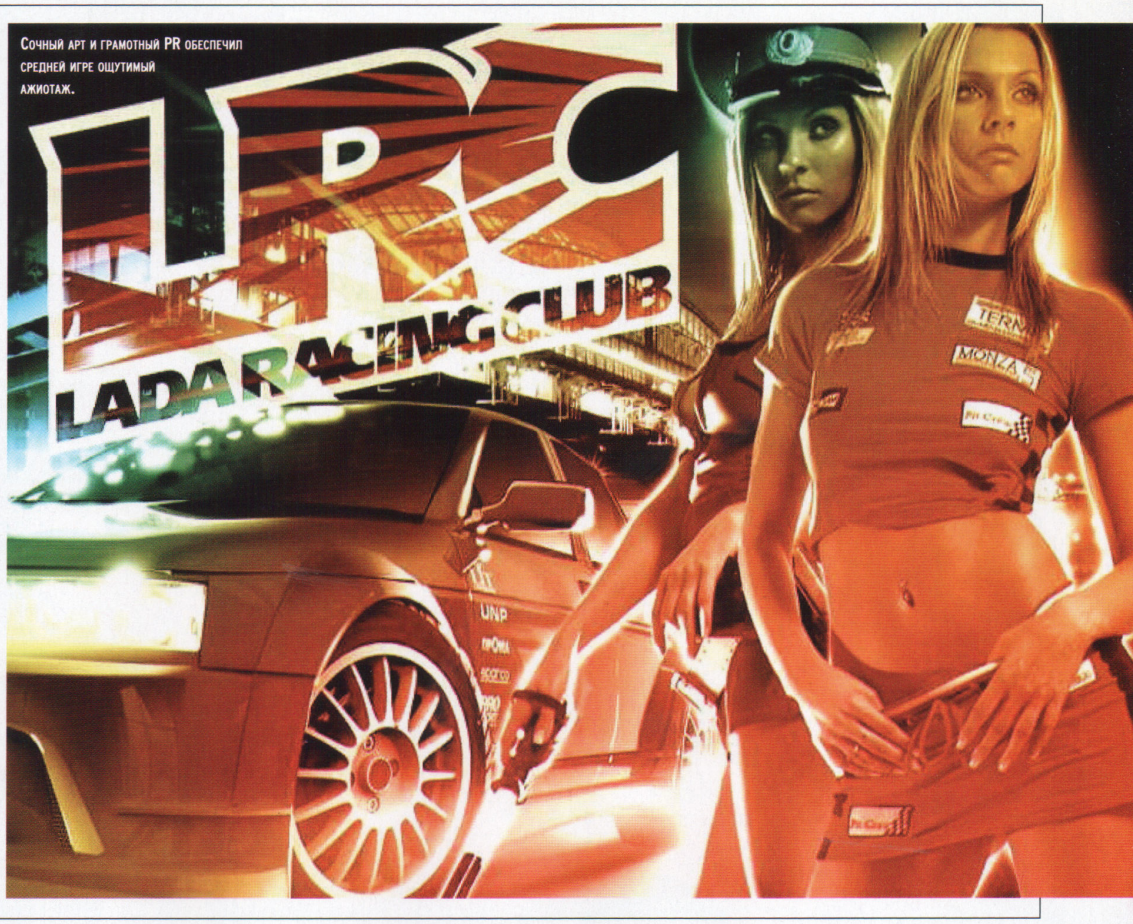
Евросеть · БЕТАЛИНК · ЭЛЬДОРАДО · ТЕХНОСИЛА · ВИДЕОЛЕНД · GamePark · СТАРТ Мастер

LADA Racing Club

Некоторые, что посмелее, заносят игру в «Разочарования года». Другие восторгаются фотореалистичной местностью, предпочитая игнорировать серьезные недоработки. Так какова же LRC на самом деле? На самом деле – это скучноватые гонки с туповатым искусственным интеллектом, ставшим стандартным для такого рода игр тюнингом всего, что тюнингуется, и отсутствующая как класс физика. Больше всего раздражает отсутствие мультиплеера, графический дизайн в стиле «сколько я уже выпил?» и убогие модели пешеходов – к машинам претензий поменьше. В режиме карьеры все это недоразумение пробегается за несколько часов. В общем, совместный продукт российского автопрома и российской же игроиндустрии вышел таким, каким и ожидался – получилось как всегда.

Издатель: 1С

★★☆☆☆
★★★★★
7.0



Сочный арт и грамотный PR обеспечил средней игре ощутимый ажиотаж.

Братья Пилоты. Загадка атлантической сельди

По количеству (но, к счастью, не качеству) «Братья Пилоты» ударными темпами догоняют бессмертного «Петьку и ВИЧа». Правда, постоянно меняя то разработчика, то жанровую нишу. Двухмерные квесты, потом трехмерные, некий «спортивный симулятор» и, наконец, логическая аркада. Как давно вы в последний раз играли в Lost Vikings? Рекомендую вспомнить, ибо новые приключения Шефа, Коллеги и примкнувшего к ним Слуги разворачиваются именно в этом формате.

Три героя – каждый со своими особенностями; уровни, забитые ловушками, рычагами, кнопками и бродячими препятствиями; плюс тренировка для мозга – вот к чему приводит пропажа селедки из государственных магазинов.

Издатель: 1С

★★★☆☆
★★★★★
8.0

Бумер-2

Виртуальный тир – штука, вышедшая из моды добрый десяток лет назад. С тех пор, конечно, появлялись отдельные образчики, но путь в топ-100 продаж им был заказан. Тем удивительнее, что знатный российский издатель, прикупивший лицензию на игроизацию знатного российского кинофильма, обратился к этому реликтовому жанру. Получилось оригинально: на фоне роликов из «Бумера-2» выпрыгивают персонажи и персонажихи, левая кнопка мыши стреляет, правая перезаряжает – все это быстро и ненапряжно. Фанатам фильма порекомендовать еще можно, а вот поклонникам Mad Dog McCree, Space Pirates, Drug Wars и других прародителей жанра – ни в коем случае. Будете разочарованы.

Издатель: 1С

★☆☆☆☆
★★★★★
6.0

Жесть

Запуск в продажу игры по кинофильму, совмещенный по дате одновременно с премьерой, давно стал традицией на Западе. Традицией, правда, не самой хорошей – за редкими исключениями. На свет ползут моральные уродцы, для которых с момента рождения зарезервирована VIP-ложа в игровом аду. С развитием российского кинематографа игровая индустрия тоже начала работать по западному образцу. «Жесть» – это еще одна игра на движке Silent Storm. Во многом она похожа на «Ночной Дозор»: так же проста и незатейлива в прохождении, так же забита «эксклюзивами» типа фрагментов из фильма и озвучки героев актерами, сыгравшими соотв. роли в фильме. Правда, сценарий извратили полностью, и, скорее всего, вы будете получать удовольствие не от игры, а от мысли: «Не так все было!»

Издатель: Новый Диск

★☆☆☆☆
★★★★★
6.0

Я НЕ ТОРМОЗ!

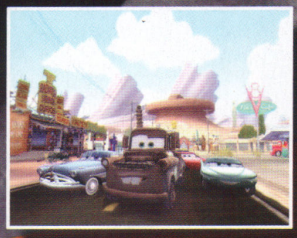
СУПЕРХИТ НА PLAYSTATION2 И PSP!

СМОТРИ. ГОНЯЙ. ЖИВИ.

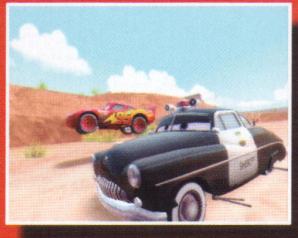
Накорми друзей пылью из под колес в многопользовательском режиме

Дисней представляет фильм студии ПИКСАР

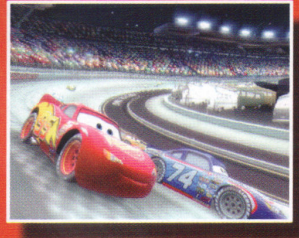
Тачки



Гони к финишу в роли одного из 10 героев



Исследуй мир Тачек!



«Сожги резину» более чем на 30 трассах и мини-играх!

ВИДЕОИГРА

ЛЕТО 2006

bvg GAMES

PIXAR Animation Studios

PlayStation®2

PSP PlayStation®Portable

THQ

Cars©Disney/Pixar, not including underlying vehicles owned by third parties; Dodge®; Hudson Hornet™; ©Volkswagen AG; H-1 Hummer®; Model T™; Fiat™; Mack®; Mazda Miata®; Kenworth®; Chevrolet®; Peterbilt®; Jeep®; Mercury™; Plymouth Superbird™; Cadillac Coupe de Ville®; Ferrari®; Fairlane™; Petty®. "Playstation", the "PSP" logo and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:

Евросеть · БЕТАЛИНК · ЭЛЬДОРАДО · ТЕХНОСИЛА · ВИДЕОЛЕНД · GamePark · СТАРТ Мастер

PS2

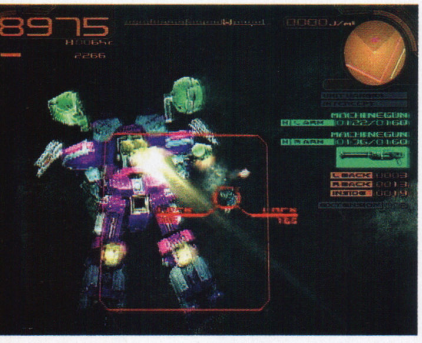
Ace Combat Zero: The Belkan War

Серия Ace Combat никогда не входила в число реалистичных симуляторов. Однако на PS2 она считается не просто культовой, а во многом благодаря полному отсутствию дееспособных конкурентов – лучшей из возможных. The Belkan War – из той же оперы, только еще симпатичнее. Выискивать здесь недостатки бесполезно, потому что сиквел во всем опирается на отшлифованную до совершенства формулу успеха своего предшественника. При этом ее вопиющая вторичность, граничащая с самокопированием, не отражается на игровых качествах. Играть в Ace Combat Zero: The Belkan War – одно удовольствие. Вот и остается только удивляться – как можно столько лет подсовывать одно и тоже и при этом считаться лучшим представителем жанра?

Издатель: NAMCO BANDAI

★★★½☆ ★★★★★ **8.0**

Этот красавчик улизнет от любой критики в свой адрес.



Armored Core: Nine Breaker

PS2

Громоздкая и по нынешним меркам уже не очень удачная серия про создание, тестирование и применение гигантских боевых машин типа «роботы». Как и раньше, перед тем, как использовать их в бою и, подобно настоящему Грендайзеру, спасать человечество от очередной вселенской угрозы, необходимо выполнить множество мелких заданий. Собрав нужные запчасти, мы готовим большущего робота и только после этого можем принимать участие в сражениях. Которые, равно как и первая половина игры, выглядят тускло. Nine Breaker не хватает динамики и глубины игрового процесса – все нововведения поверхностны и не способны по-настоящему заинтересовать игрока.

Издатель: SCEE

★½☆☆☆ ★★★★★ **6.5**

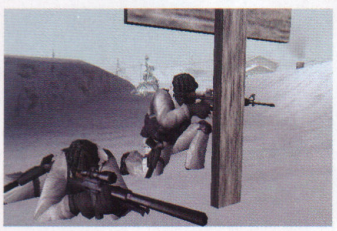
Samurai Champloo: Sidetracked

PS2

Нетипичный экшн по мотивам еще более нетипичного аниме-сериала про самурая-растамана, самурая, пахнущего подсолнухами, и самурая-интеллектуала. Причем это ребята непростые – весьма наслышаны о хип-хопе и активно используют свои знания в бою. Формально все должно выглядеть так: в зависимости от того, какой ритм битвы отбивает игрок, меняется фоновая музыка и боевой стиль. На деле же это напоминает Tenchu, только без ненужных условностей и скрытности. Иными словами, еще один посредственный представитель жанра. Много лучше Cowboy Bebop, но ни на что более серьезное не претендует. Музыкальная атмосфера завлекает, а вот поддержать ее геймплеем получается не всегда.

Издатель: NAMCO BANDAI

★★☆☆☆ ★★★★★ **7.0**



Socom: US Navy Seals

PS2

В очередной раз нам предлагают вжиться в роль сторонников мира во всем мире, избравших в качестве лучшего довода для навязывания своей точки зрения автоматы и гранаты. На деле это выглядит примерно так же, как и сюжетная справка на коробках с игрой: натянуто, слабо, вяло и до неприличия скучно. Разумеется, в зависимости от выбранного режима впечатления от игры чуть меняются в лучшую сторону, однако эффект этот весьма непродолжительный. Несколько новых игровых локаций и подобие командной игры тоже производят положительное впечатление, и точно также его лишаются, стоит потратить на игру хотя бы полчаса. Хороший шутер с машинками, да не цепляет.

Издатель: Agetec

★★☆☆☆ ★★★★★ **7.0**

ИГРА ДЛЯ PSP™ – В ПОДАРОК!

ИГРА В ПОДАРОК!

КУПИ PSP™ И ВЫБЕРИ ИГРУ В ПОДАРОК!*

* При покупке комплекта PSP со специальной наклейкой.
Для получения игры в подарок необходимо заполнить анкету, вложенную в коробку.
Ассортимент игр доступен до тех пор, пока они имеются в наличии.

"PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. " " is a registered trademark of Sony Corporation.
All games titles, content, Publisher names, trademarks, artwork and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.

PS2

Guitar Hero

Музыкальные игры – большая редкость для западной публики, однако Guitar Hero до нее все-таки добрался. Суть проста: приобретаемая в комплекте с игрой гитара выступает в роли джойпада, по экрану бегут так называемые «ритмы», согласно которым на этой гитаре и нужно «играть». Надо отметить, что ничего общего с игрой на настоящей гитаре это занятие не имеет, поэтому какого-то особого музыкального слуха или дополнительных умений для этого не понадобится. При желании в Guitar Hero можно играть даже с простого джойпада, но тогда весь шарм игры пропадает, и сам игровой процесс сводится к простому прослушиванию музыки с периодической долбежкой по кнопкам.

Издатель: RedOctane

★★☆☆☆ ★★★★★ **7.0**

Такую гитару по назначению можно использовать только в комплекте с телевизором. А вот испанский воротник из нее получится клевый – еще и током жахнет.

Караокезаменитель из этого безобразия должен получиться прекрасный.

Нечто среднее между Улалой из Space Channel 5 и нашей родной Глюмфирой.

PS2

Ape Escape 3

Такого количества выращенных в зверинце SCEI обезьян с лампочками на головах мы еще не видели! И ведь что интересно, много от этого потеряли, потому что Ape Escape 3 – это не просто один из лучших платформеров, но еще и настоящий кладезь игрового юмора. Другими словами, играть в это мало того что удобно, так еще и весело – то одна мартышка над героем издеваться начнет, то другая выскажет свое мнение о разработчиках. А то и вовсе нацепят костюм Солида Снейка и пойдут спасать товарищей. При этом игровой процесс остается легким и ненавязчиво-расслабляющим. Хотя подчас кажется, что оторваться от Ape Escape 3 невозможно в принципе.

Издатель: SCEE

★★★½☆ ★★★★★ **8.5**

Tamagotchi Connection Corner Shop

Нет на свете такого человека, который не столкнулся бы в своей жизни с общеизвестным и в чем-то даже ненормальным феноменом – тамагочи. Электронных питомцев растили все, от мала до велика, пока, наконец, их место не заняли существа поинтереснее. Как это выглядит сейчас? Как коллекция омерзительных мини-игр, втиснутых в один картридж и абсолютно никак не отсортированных. Кому-то, может, и понравится странный графический стиль проекта, да и вообще громкое название, но это никакой не показатель качества.

Издатель: Atari

☆☆☆☆☆ ★★★★★ **5.0**

PS2

Suikoden V

Suikoden V заставляет обратить на себя внимание любителей RPG: то в кадре боевые бобры появятся, то трехмерный движок изловчится, да и покажет что-нибудь экстраординарное. По части же игрового процесса пятая часть не так далеко ушла от предшественников. Да, чуть изменился баланс сложности, противники стали действовать хитрее, графические изменения пускай и не бросаются в глаза, но все же наличествуют. Однако этого мало для того, чтобы претендовать на звание успешного сиквела – нововведений кот наплакал, шагов в сторону первых игр серии по-прежнему так и не сделано. Если бы не спешная локализация, вышедшая аккурат во время отсутствия сильных конкурентов, Suikoden V вполне можно было бы и пропустить.

Издатель: Konami

★★☆☆☆ ★★★★★ **7.0**

SOLDEUR OF FORTUNE II

LE PREMIER FIRST PERSON SHOPPER

ПЕРВЫЙ ШОППЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

Новое прочтение жанра FPS!

Игра для любителей и любительниц шопинга!

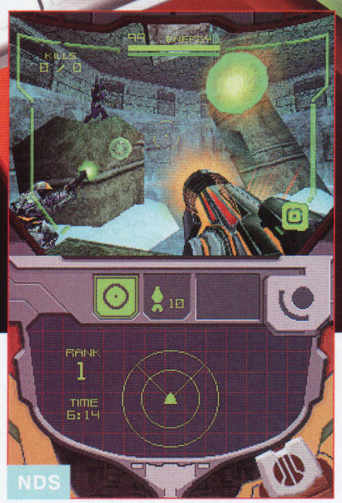
Уникальные уровни:
- бойня в супермаркете
- на распродаже оружия
- бутик безумия...

Режим мультиплеер: не дай этим кашолкам затовариться их любимым дерьмом!

ШОПИНГ – ЭТО ВОЙНА!

Metroid Prime: Hunters

Metroid Prime: Hunters должна была появиться на прилавках в день запуска консоли, но вместо этого ограничилась тогда лишь непродолжительной демо-версией. Теперь же, когда NDS завоевывает все большую и большую популярность, у нас наконец-то появилась возможность оценить масштабы шедевра, причисленного к лику святых еще до релиза. Техническая начинка и жанровая принадлежность вызывает ассоциации с родственными проектами на GameCube – причем выглядит это лучше, чем все остальное на NDS. Добавьте к этому шарм оригинальной игры. Некоторое нарекание вызывает управление, к которому нужно долго привыкать, но это все равно игра, достойная своего предка и вашего внимания.



Издатель: Nintendo

★★★☆☆
★★★★★

8.0

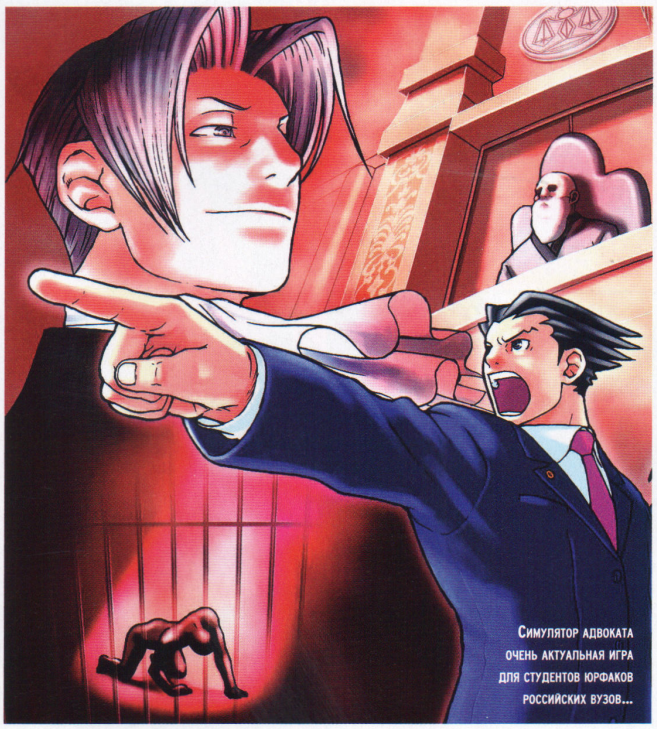
Phoenix Wright: Ace Attorney

Создававшийся эксклюзивно для Японии, новый проект Capcom, продюсером которого выступил Синдзи Миками, представляет собой... симулятор адвоката. В версии для NDS игрока ожидают четыре сценария из ранних игр серии и один, разработанный специально под возможности платформы. Разумеется, все рассматриваемые дела представлены с изрядной долей юмора, но это только прибавляет очков PW. Допрашивать свидетелей, давить на них, собирать улики, спорить с прокурором и, наконец, просто кричать в микрофон «Objection!», указывая присяжным на бреши в показаниях, неимоверно весело. А снимать отпечатки пальцев, разбрасывая стилусом пыльцу и сдувая ее в микрофон, еще веселее.

Издатель: Capcom

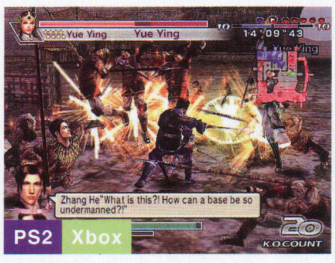
★★★☆☆
★★★★★

8.0



Dynasty Warriors 5 Empires

Пятая часть сериала, второе дополнение, первая игра с действительно симпатичной графикой. Наконец, это первое расширение за историю Koei, которое отважилось привнести в застоявшуюся концепцию не просто новых бойцов, но и нововведения в самом игровом процессе.

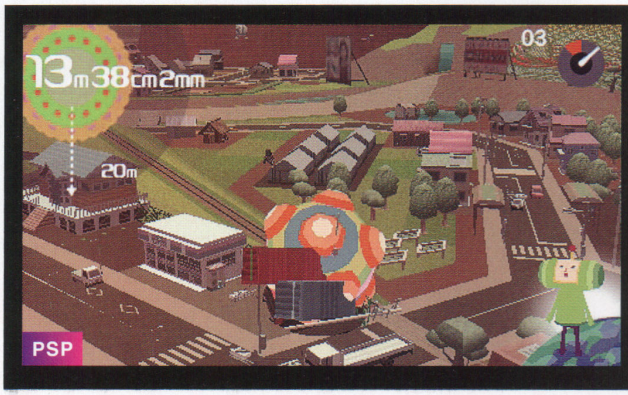


Отныне у игроков появилась возможность захватывать, уступать и выпрашивать новые территории в обмен на разного рода услуги. Изгоняя вражин с насиженных мест всеми известными способами – прорубаясь напролом – игрок постепенно расширяет область своего влияния на всю карту. Выглядит это, правда, по-голливудски – не совсем правдоподобно. Зато играется на порядок азартнее, да и хваленая атмосфера серии никуда не делась.

Издатель: KOEI

★★☆☆☆
★★★★★

7.0



Me and My Katamari

Третье и последнее творение Кейты Такахаси – на этот раз для PSP. Отличается от ранних версий увеличенным временем загрузки между уровнями и просто преступно малым набором локаций. MAMK хватает примерно на то, чтобы понять общую идею, но продолжать наслаждаться одним и тем же, да еще и под позаимствованную из оригинальных игр музыку – не получается. Собственно, Katamari всегда казалась неоправданно короткой игрой, теперь же ее хватает буквально на часовую поездку в метро с одной пересадкой. Все. Что характерно, восторг от игрового процесса сохраняется, но последний быстро исчерпывает себя. Однако и такой результат нас устраивает. Не так много на PSP прикольных игр...

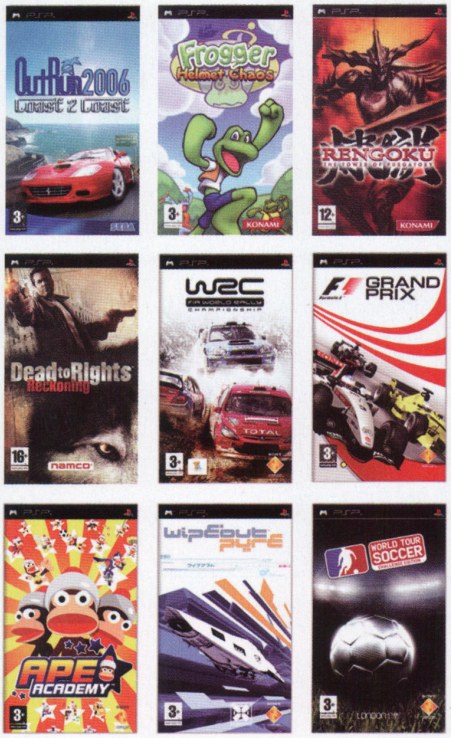
Издатель: Electronic Arts

★★☆☆☆
★★★★★

7.5

М.видео®

ВСЕГДА ОГРОМНЫЙ ВЫБОР ИГР ДЛЯ PLAYSTATION2 И PSP



ЕДИНАЯ СЛУЖБА ИНФОРМАЦИИ

777-777-5
Москва

8-800-777-777-5
Регионы. Звонок бесплатный

www.mvideo.ru
Интернет-магазин

Москва · Санкт-Петербург · Владимир · Воронеж · Екатеринбург · Казань · Краснодар · Нижний Новгород
Оренбург · Пермь · Ростов-на-Дону · Самара · Саратов · Уфа · Челябинск · Ярославль

SELECT

«Пираты»: DVD в трех частях
Режиссер: Джун
Издатель: Digital Playground

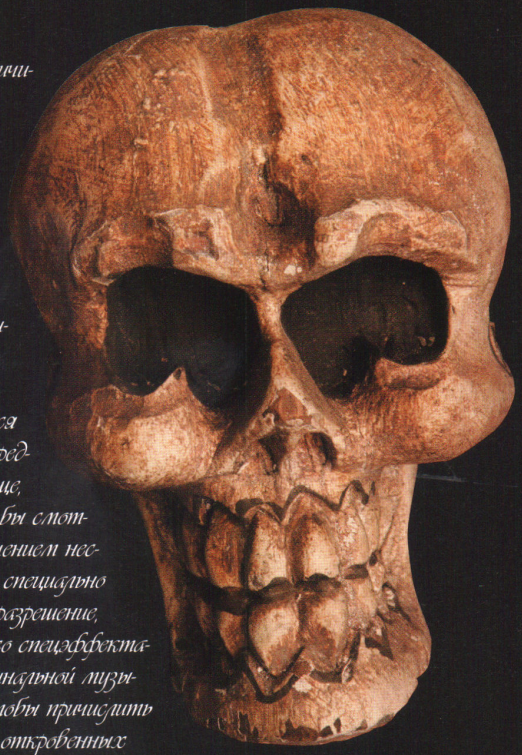
Сергей Лазарев

PIRATES

Соленый привкус романтики

Это факт. Каждая новая технология получала широкое распространение только после того, как у нее срабатывал основной инстинкт. Именно эротические фильмы способствовали в свое время успеху VHS, именно фильмы такой тематики предопределили нашествие DVD. И именно сайты с контентом «для взрослых», как бы ни хотел кто-то верить в обратное, подтолкнули развитие Интернета... И вот пришел праздник на улицу адептов высокого разрешения, эротоманов, а заодно и флибустьеров всех мастей: «Пираты»!

Немного приключений...



Не думайте, что мы решили написать о фильме «Пираты» по причине того силиконового актерского состава, который в нем задействован, или из-за личных пристрастий кого-то в редакции. Отнюдь... Нас заинтриговал сам выход нового типа DVD высокого разрешения, в то время как проигрыватели для них еще не получили широкого распространения. С помощью «Пиратов» Digital Playground пытается вывести эротику из гетто, предлагая вам великолепное зрелище, фильм, который можно было бы смотреть в кинотеатре (за исключением нескольких сцен). Этот фильм, специально ориентированный на высокое разрешение, включающий более 300 сцен со спецэффектами, снятый по профессиональному сценарию, сопровождающийся оригинальной музыкой, со звуком Surround Dolby Digital 5.1, заслуживает того, чтобы причислить его к блокбастерам. Надо лишь прикрыть глаза на несколько очень откровенных сцен, сконцентрировавшись на зрелищных морских сражениях и маши инков, которые делают его достойным конкурентом «Пиратов Карибского моря 2», ожидающихся в прокате этим летом. Здесь есть и битвы на шпагах, и толпы оживших скелетов, и искрометный юмор. Итак, цель этого фильма – стать вехой в истории эротического кино, привлечь новую публику к лучшим образцам жанра. Фильм снял Джун, известный фотограф, работы которого не раз украшали обложки таких журналов как FHM, Stuff, Front и Bizarre, и который уже снял с помощью Digital Playground удивительный «Forbidden Tales» (что-то вроде «Терминатора-2», только напичканного 3D-графикой) и сериал «Island Fever» (уже с девочками).

Премьера «Пиратов» состоялась осенью в одном из лучших кинотеатров на Голливудском бульваре, причем весь Лос-Анджелес спешил на нее так, словно речь шла о новой части «Звездных войн»!

Немного секса...

Что касается актерского состава, то это нечто! Джесси Джейн, Кармен Любана, Джанин, Тиган Кресли и Девон – это американские суперзвезды последнего поколения. Ценителям прекрасного предоставится возможность увидеть Джесси Джейн в дебютной для нее сцене с девушками. Она будет зажигать там вместе с Кармен Любана и Джанин. Вышедший в США в прошлом году фильм продолжает привлекать к себе самое пристальное внимание. «Этот фильм по-новому определяет жанр», «"Пираты" – это прекрасная смесь кинематографа со спецэффектами и профессиональным сценарием и знойных эротических сцен с роскошными женщинами», «Наконец появился фильм, который можно смотреть с включенным звуком и не перематывать от сцены к сцене», – журналисты самых известных изданий хором поют ему осанну. Короче, «Пираты», возможно, станут первым откровенно эротическим фильмом для широкой аудитории... И покажут пример кинокомпаниям, как снимать фильмы «для взрослых» с нормальными сценариями, хорошими декорациями и, почему бы и нет, настоящими актерами. Если это произойдет, мы будем только рады! Почему бесконечные чудовищные убийства в боевиках и триллерах давно стали нормой, а откровенные сцены все еще воспринимаются как признак дурного тона? Все должно быть наоборот!

Интервью с Джесси Джейн

Нам посчастливилось поговорить с самой Джесси Джейн.

XS Magazine: Джесси, откуда ты родом?
JJ: Я из Техаса...

XS Magazine: А где ты себя чувствуешь как дома?
JJ: В Оклахома-Сити.

XS Magazine: Какая девушка из вашего фильма тебе больше всего нравится?
JJ: Одинаково нравятся Кармен и Джанин.

XS Magazine: А какая сцена в фильме нравится больше других?
JJ: Однозначно – сцена моего секса с Кармен.

XS Magazine: Что сподвигло тебя стать порнозвездой?
JJ: По-моему, и так ясно: я обожаю секс!

XS Magazine: А если тебе придется заняться чем-то другим, что это будет?
JJ: С удовольствием буду работать официанткой в Hooters или ведущей рубрики о погоде на телевидении...

XS Magazine: У тебя есть хобби?
JJ: Танцевать в клубах, болтать с подружками, ходить на концерты, заниматься спортом и любовью.

XS Magazine: Какая музыка тебе нравится?
JJ: Rock'n'roll.

XS Magazine: Ты играешь в видеоигры?
JJ: Да, но у меня плохо получается.

XS Magazine: Что предпочитаешь?
JJ: Я поклонница Sony, у меня есть PlayStation 2 и PSP.

XS Magazine: Если бы тебе предложили стать персонажем видеоигры, кем бы ты хотела быть?
JJ: Воином из Tekken 5.

XS Magazine: А что ты думаешь о геймерах?
JJ: Они сексуальны...

XS Magazine: Что ты хочешь сказать нашим читателям?
JJ: Только то, что я прикольная любовница...

XS Magazine: И напоследок?
JJ: Заходите на www.jessejane.com. А для тех, у кого есть Playboy TV, не пропускайте Naughty Amateur Home Videos: теперь эту программу веду я!

Где купить?
«Пираты» выпущены в комплекте из трех DVD в версиях DVD и WMV-HD DVD.
См. сайт www.digitalplayground.com.

Олег Майзеров

Паломничество в Morrowind

КТО НЕ БЫЛ — ТОТ БУДЕТ, КТО БЫЛ — НЕ ЗАБУДЕТ

В самом скором времени нам предстоит отправиться в путь. Elder Scrolls Oblivion призовет под свои знамена виртуальных странников. Необходимо запастись едой, взять отпуск. Никакой иронии, все действительно так серьезно. Современные игры требуют полной самоотдачи. Причины массового исхода людей в виртуальные королевства в материале Олега Майзерова.

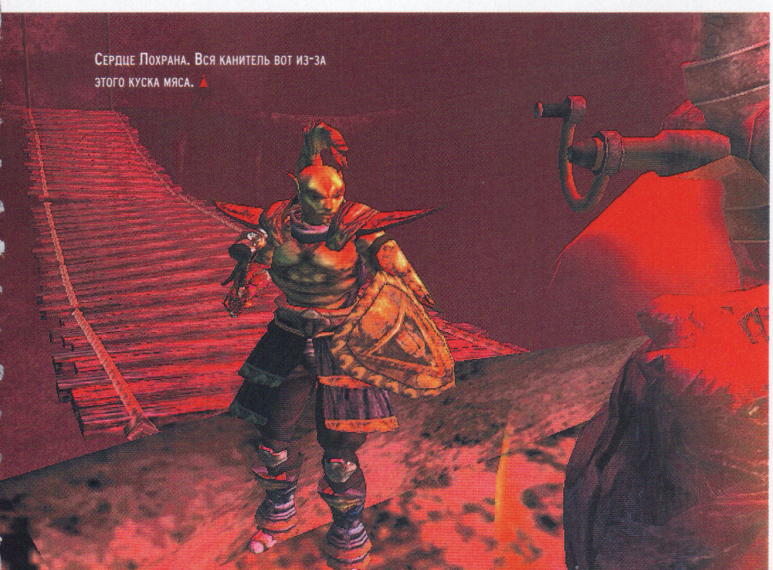
The Elder Scrolls III: Morrowind
Разработчик: Bethesda Softworks
Дата выхода: 2002 год

Перед вами храм Вивека. Единственное культовое сооружение в мире, где объект поклонения находится не в виде полуистлевших мощей, а вполне себе здравствует и общается с прихожанами. Правда редко. И не со всеми. Записывайтесь на прием заранее.

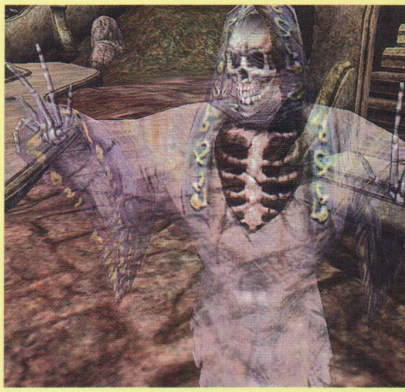
Начнем с азов. Morrowind — это некогда казавшийся фантастическим сплав action/RPG. До появления Morrowind он не работал. Вспомните, одновременно с Morrowind на рынке появилась Might&Magic 9, имеевшая неосторожность относиться к тому же жанру. Позорное создание M&M9 чуть не похоронила зарождающийся жанр. Morrowind вытянули два человека: Кен Ролстон, уже не на шутку постаревший дизайнер игр, и Тод Говард, по профессии — менеджер проектов. Этому проекту они отдали шесть лет тяжкого труда.

Morrowind сперва показался форменным чудом. Еще бы, на фоне M&M9 игра, заключенная в мире, которому нет конца, игра, где можно в первой попавшейся таверне подолгу общаться с обычным торговцем, игра, где левитация — не чит-код, а радость магического бытия... Игра, в которой все вышеперечисленное (и еще вагон таких моментов) держат за привычный порядок виртуальной жизни, казалась поначалу не меньше, чем Вавилонской башней в мире RPG-проектов. Однако Morrowind делал наивные глаза и вопрошал: «А что во мне такого?» Геймеры глазели на башню и ответить, естественно, не могли. Причина проста: Morrowind сразу после главного меню, в первом же поселении, является чем-то большим, нежели остальные action/RPG. Горы квестов в каждом населенном пункте ошарашивают — что ни персонаж, то сентиментальная история, биография личная да рассказ на полстраницы. Опосля почти каждого такого общения — памятка в дневнике. По числу диалогов Morrowind, несомненно, побеждает Baldur's Gate, фанаты которого, как известно, имеют неодолимую тягу к прочтению фолиантов текста.

ЧТО НИ ПЕРСОНАЖ, ТО СЕНТИМЕНТАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ, БИОГРАФИЯ ЛИЧНАЯ ДА РАССКАЗ НА ПОЛСТРАНИЦЫ.



Сердце Похрана. Вся канитель вот из-за этого куска мяса.



Призраков можно дубасить обычным оружием. И это здорово!

Вы начинаете свою дорогу, не имея за душой практически ничего.

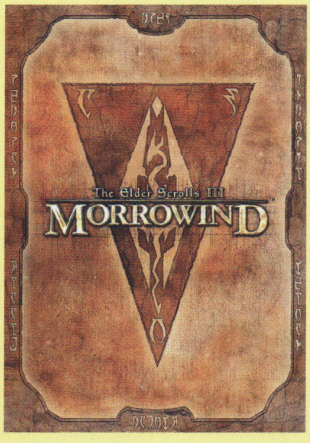
Цель любого охотника за добычей — древние храмы. Лишь бы сил хватило унести навар.

Каждую из этих книг вы можете прочитать. Но лучше всего украсть и продать, не читая.

Трудно удержаться, чтобы не кокнуть продавца, когда видишь тысячедолларовые шмотки.

Возрожденный герой Неревар, спаситель темных эльфов, в моем случае выглядел так.

Советую посетить живые города. Впечатление гарантировано.



Целый мир, спрятанный в коробке. Как в детских мечтах.

Главный герой должен выглядеть эффектно. Мир не спасают в лохмотьях.

Технические счетчики зашкаливают вместе с сюжетными. При плавании персонажа мы наблюдаем волны, солнце и две луны сменяются на восхитительном цифровом небосклоне, а по зеленым холмам острова Morrowind иногда проливаются такие дожди, мрачнее которых можно найти лишь в Max Payne. Ролевой жанр, в кои-то веки, обзавелся полноценным понятием трехмерной картинки, всячески завораживающей и приятной глазу, но не отвлекающей от сюжетной линии.

А линия эта ведет рассказ о смутных временах Империи, возрожденном герое прошлого (чью роль исполняет игрок) и древнем заговоре богов. Прямолинейность основных квестов практически не ощущается благодаря массе дополнительных заданий, щедро размазанных на протяжении всего игрового пути.

Невзирая на прямоту и неоригинальность сюжета, картинка весьма разнообразна. Графика буйствует – постоянно сменяются города, захудалые поселки, горы, луга, пустоши, перед глазами скачут всевозможные градиенты географических красок – и все это под музыку Джереми Соула и лондонского симфонического оркестра. Само по себе «путешествие» – одно из наиболее важных действий игрока в Morrowind, и детальность, многогранность, бродяжническая широта виртуального мира поражает.

МАЛОВАТО, ПОНИМАЕШЬ!

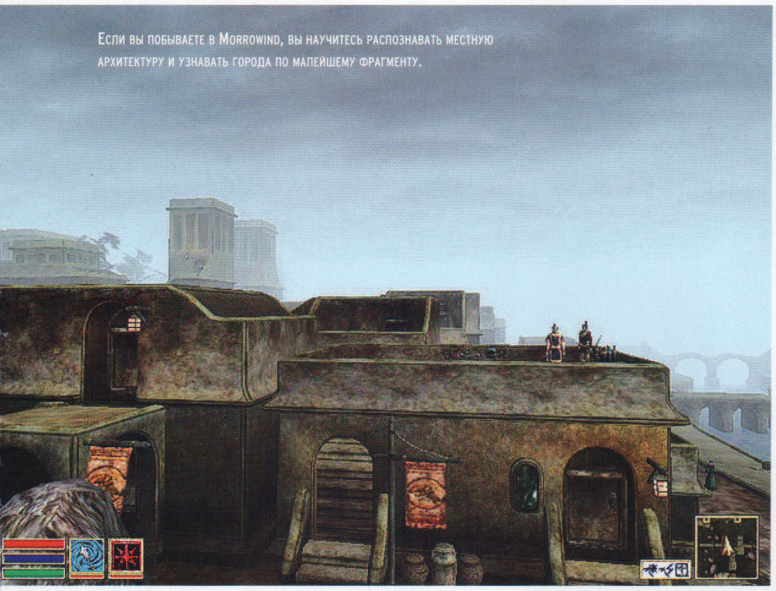
Странность Morrowind такова: игроки многих жанровых принадлежностей полюбили сию ролевуху всем телом и знали назубок каждый сюжетный квест, NPC, город и «крутую пещеру, где лежит [вставить восторженное описание] меч». В то же время и в том же пространстве фанаты классических RPG упрекали Morrowind за обилие ненужных классов и профессий, ненужных навыков; обвиняли в чрезмерной простоте прохождения и линейности боя.

ОНИ СМОГЛИ СДЕЛАТЬ НЕ ИГРУ, А «СИМУЛЯТОР ВОЛШЕБНОГО МИРА», ГДЕ ДОЗВОЛЕНО ДЕЛАТЬ ВСЕ.

Дослуживается каждый такой ролевик до звания Главы Дома Телванни и Председателя Местной Гильдии Гэндальфов, регулярно, как на чай, ходит к богу местного проживания Вивеку, и вот уже планирует стать самым большим братом в Гильдии Убийц, как вдруг... Он финального подлеца, Дагот-Ура, убивает на 18 уровне, а сюжетная концовка для него «уж больно размытая». Почитатель классических RPG брюзжит и мечет, ну и рвет, конечно, для полноты картины. Но пока он швыряет

Дорога играет заметную роль в мире Morrowind. На дороге можно встретить как друзей, так и врагов.

Как и во всех фэнтезийных мирах, здесь правит ее величество Магия.



Если вы побываете в Morrowind, вы научитесь распознавать местную архитектуру и узнавать города по малейшему фрагменту.

ИНОГДА ПРОЛИВАЮТСЯ ТАКИЕ ДОЖДИ, МРАЧНЕЕ КОТОРЫХ МОЖНО НАЙТИ ЛИШЬ В MAX PAYNE.

молнии, бывший любитель Operation Flashpoint на скорость зачищает очередную пещеру, визжа от восторга.

Проблематика Morrowind в том, что это творение Bethesda не держит в одной руке уровневые оковы, которыми связан игрок, а другой не потирает рукоятку сюжетного хлыста, коим плененного принято (по старинным RPG-стандартам) бичевать. Его (игрока) по-барски кидают в мир острова Vvardenfell, дают основную задачу, а дальше – делай что хочешь. Ограничений по времени нет, ограничений по квестам – нет, ограничения по количеству вещей-уровней-работодателей – тоже отсутствуют (лишь бы хватило силы унести украденный орочий доспех). Ходишь, плаваешь (когда совсем припрет – летаешь), разговариваешь, выведываешь, сражаешься, угождаешь работодателям, читаешь книжки (религиозные, исторические, художественные – что по вкусу), выполняешь квесты, оцениваешь дома, прежде чем их ограбить (сколько у хозяина посуды, как одет, что говорит), коллекционируешь мечи, варишь зелья, создаешь заклинания на свой вкус и цвет, вступаешь в кланы и гильдии, предаешь их, делаешь все, что пожелаешь.

Вольность игры, как сюжетная, так и ролевая, открывает чрезмерную свободу не в своем функциональном наполнении, а внутри головы каждого Избранного. Результат – почитатели классического Dungeons&Dragons не находят ни грамма счастья в многостраничном списке разнообразных колюще-режущих, защитно-охранных и жгуче-рвущих предметов инвентаря (а фанаты Diablo несказанно рады). С другой стороны, поклонники насквозь линейных фэнтези-слэшеров смотрят на десятки сюжетных развилок Morrowind с глуповатым удивлением, хотя каждый квестовый поворот обещает веселую потасовку в близлежащих руинах, таких симпатичных. А если в Morrowind заделаться священником, то в разрушенных храмах древние реликвии можно искать. Интерес для почитателей линейности – сомнительный.

Кормят нас вкусным и сытным обедом!

Morrowind не всколыхнул определенный пласт играющей аудитории. Скорее, пронзил ее всю в нескольких точках и прошел насквозь. Как-то квалифицировать зрительскую группу этого творения вряд ли представляется возможным. Люди, подолгу рассекавшие просторы Morrowind, настолько разные и отличные друг от друга, что объединять их в одно сообщество нельзя.

Лучше признаться, что Morrowind – создание не от маркетинга, а «от души», как творения вечных Blizzard. Разработчики не стремились покрыть бюджет, проводя глубокие тестирования на фокус-группах и стимулируя продажи маркетинговыми хитростями. Потратив уйму времени на проект, выходящий за рамки CRPG (в данном случае Classical Role Playing Game), написав тысячи диалогов, сделав упор не на реалистичность графики, а на ее красоту, придумав свои архитектурные стили и придав им практический смысл, они смогли сделать не игру, а «симулятор волшебного мира», где дозволено делать все, что пожелаешь. И где, самое главное, можно жить.

Morrowind не нацелен на конкретные слои гейм-общественности. Скорее, определенные игроки нацелены на него. Многим не нравится, многие отрицают, кто-то бросает после первого прохождения, а некоторые месяцами сидят на вымышленном острове и распутывают интриги вымышленной Империи. Morrowind дает возможность выбора в реальном мире: хочешь – падай в игровую бездну, а хочешь – забрось диск на дальнюю полку. Но забросить на дальнюю полку целый Мир ох как сложно.

Как это ни парадоксально, но поединки – не самая сильная сторона игры. Избегайте их.

Даниил Шоколев

БУДУЩЕЕ НАСТУПИЛО! ПОЧТИ.

UMPC + PS3

В начале этого года общественности было объявлено о скором появлении сразу двух значимых новинок – PlayStation 3 и UMPC. Это редкий случай, т.к. обычно в индустрии hardware подобные события стараются разводить во времени. XS Magazine предлагает вам познакомиться сегодня с тем, без чего завтра не сможет обойтись ни один уважающий себя человек!

ДАЕШЬ PLAYSTATION 3 В НОЯБРЕ!

15 марта глава Sony Entertainment Кен Кутараги сделал в Японии официальное заявление о предстоящем появлении PlayStation 3. Главное в этом заявлении – информация о том, что приставка поступит в продажу одновременно по всему миру. Старт назначен на начало ноября. И это прекрасная новость, потому что предполагалось, что PlayStation 3 доберется до нас не раньше 2007 года.

Давно пора было Sony проснуться! Аналитики, разработчики и журналисты начали уже было шептаться по углам по поводу затянувшегося молчания японского монстра. Кен Кутараги должен был принять решительные меры, чтобы прекратить циркуляцию слухов. И с этой целью была организована PlayStation Business Conference, на которой говорили о PlayStation 3 и PSP. Самым большим сюрпризом стало, как вы уже знаете, заявление о предстоящей мировой премьере PlayStation 3, которая теперь ожидается в начале ноября в Японии, США и Европе. По словам Кена Кутараги, задержка выхода PlayStation 3 связана с форматом Blu-Ray (в частности, с доработкой его системы защиты), но дополнительная отсрочка должна на этот раз позволить Sony задействовать последние достижения в области интерфейсостроения – HDMI. Благодаря новейшему интерфейсу HDMI PlayStation 3 сможет похвастаться невиданным доселе высоким разрешением, качеством звука и прямым отображением на экране своего HD. И все это не как у Xbox 360, которая из-за технологического несовершенства должна преобразовывать сигнал в два приема (цифровой/аналоговый, потом аналоговый/цифровой) с потерей качества. Это не означает, что разница будет заметна в видеоиграх, однако техническое усовершенствование PlayStation 3 было необходимо для воспроизведения фильмов в формате Blu-Ray.

КТО ДОЛЬШЕ? У КОГО БОЛЬШЕ?

Конечно же, встроенный в PS3 DVD-проигрыватель, читающий один из двух DVD-форматов последнего поколения (вторым является HD-DVD – его Microsoft надеется использовать когда-нибудь в Xbox 360), будет читать и классические DVD, в том числе и от PlayStation 2 (о чем было объявлено ранее). Поэтому все игры PlayStation 2 (и PlayStationOne, только этой возможностью воспользуются разве что мазохисты) «заиграют» новыми красками благодаря супервысокому разрешению изображения. А вот игры для PlayStation 3 выйдут только в формате Blu-Ray, чтобы сократить до минимума потери от пиратства. Нет никакого сомнения, что мы увидим игры весом в 5 Гб на двухслойных дисках, способных вместить все 50!

Еще один носитель для хранения информации, вызывающий в последнее время массу слухов – жесткий диск. По словам Кена Кутараги, PlayStation 3 планируют оснастить жестким диском на 60 Гб (в базовой комплектации). Хорошая новость заключается еще и в том, что, в отличие от обеих моделей Xbox 360 (с жестким диском и без него), разработчики игр для PlayStation 3 смогут не ограничивать себя в отношении необходимого объема памяти. Жесткий диск можно будет использовать также для хранения любых других файлов... И их, вероятно, можно будет скачивать на PSP через Wi-Fi, но это уже домыслы. Плохая новость – пока так и остается тайной, какова же будет стоимость разновидностей жесткого диска для PS3? То есть, будет ли жесткий диск прилагаться к PlayStation 3 или продаваться отдельно? И зачем его продавать отдельно, если он необходим? Чтобы снизить объявляемую цену самой консоли и привлечь тем самым больше покупателей? Эти вопросы остаются пока без ответа. Зато во время конференции Sony ответила на другой вопрос, который был у всех на устах: да, PlayStation 3 предложит свой аналог онлайнового сервиса Xbox Live, разработанный совместно с Sony Online Entertainment, базовая версия которого будет бесплатной. Интересно, появятся ли потом серебряная и золотая версии, как в Xbox 360? Реал-тайм голосовые обсуждения, сетевые игры, передача демо-версий, онлайновый магазин (в котором будут появляться новинки!) – все это, и не только, будет доступно геймерам. Подключение к Сети будет осуществляться с помощью Ethernet, а Wi-Fi будет использоваться для связи между PlayStation 3 и PSP. Все почти точно так же, как в Live для первой Xbox, которая из-за этого застопорилась в развитии! Однако есть надежда, что однажды подключение через Wi-Fi заменит все-таки подключение через Ethernet... Еще один вопрос без ответа!

А ИГРЫ?

Все официальные сообщения ограничивались лишь информацией о hardware, об играх на конференции ничего не рассказали. Многочисленные ответы Sony лишь разжигали любопытство и вызывали новые вопросы. Надеемся, что наш репортаж с E3 (см. стр. 6-17) уже дал ответы хотя бы на часть вопросов об играх для PlayStation 3.

PS3 В НОЯБРЕ: ИНФОРМАЦИЯ ИЛИ ДЕЗИНФОРМАЦИЯ?

Даже если мы хотим верить во всемирную премьеру PlayStation 3 в ноябре, вероятность этого долгожданного события вызывает некий скептицизм. Невозможно представить, чтобы Sony, эта крупнейшая компания, отложила выход приставки, который она анонсировала, менее чем за 8 месяцев. Об американцах и японцах волноваться не нужно, они точно увидят PlayStation 3 в ноябре, а вот о европейцах можно и побеспокоиться. Неопределенная дата выхода консоли в Старом Свете – это единственная возможность Sony не запятнать свою репутацию, поскольку до сих пор не решены проблемы с производством, о которых уже столько говорилось. Однако Sony надеется подготовить 2 млн. консолей ко дню X и достичь цифры в 7 млн. к концу марта 2007 года. Если же Sony не удастся достичь этих результатов, нет сомнений, что Европа первой испытает негативные последствия!

КАРМАННЫЙ PC ОТ MICROSOFT

В начале марта Интернет наводнили слухи о том, что Microsoft собирается выпустить новый аппарат, известный под кодовым названием «Оригами», который сможет конкурировать с PSP и iPod... Оказалось, речь идет все же о PC, но о PC, отличающемся от всех остальных.

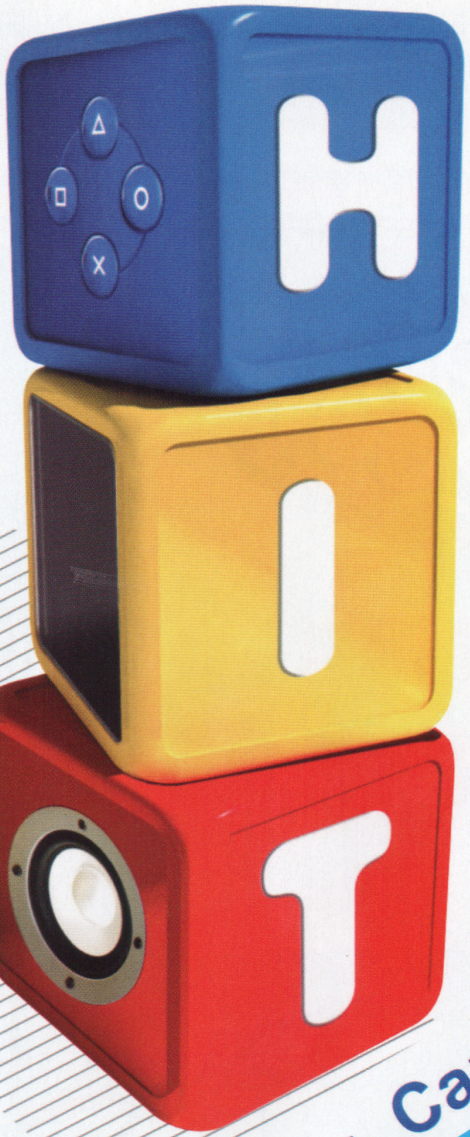
UMPC – это Ultra Mobile PC. Таков новый концепт Microsoft. И то разочарование для геймеров всего мира, которые надеялись, посмотрев видеопрезентацию, где молодой человек развлекается с Halo, получить в свои карманы портативную консоль от Microsoft. Но нет худа без добра, потому что геймеры, особенно те, кто в душе всегда были фанатами разных прикольных электронных гаджетов и вообще новых технологий, не могли не заинтересоваться UMPC.

ВЕРНЫЙ СПУТНИК

Концептуально, этот карманный PC – очень личный, почти интимный предмет, с которым, по задумке Microsoft, у владельца должны установиться такие же теплые и близкие отношения, как с мобильным телефоном. UMPC – это не PDA, не Tablet PC, не портативный PC, но у каждого из них он что-то позаимствовал. Microsoft хочет, чтобы UMPC стал постоянным спутником и верным другом на каждый день, в каждый момент жизни (или почти в каждый). Он обладает великолепными пропорциями (22x12x2,5 см), весит меньше килограмма, имеет семидюймовый тактильный экран и жесткий диск как минимум на 40 Гб. Это очень полезная и многообещающая штука, по крайней мере, таким представляется в видеороликах, сопровождающих его официальную презентацию. UMPC не будет выпускаться непосредственно Microsoft, этим займутся известные «электронщики», которые уже заинтересовались концепцией. На сегодняшний день таковыми стали Founder, ASUS, Samsung и Pioneer. С функциональной точки зрения, UMPC является продолжением вашего компьютера. Работать он будет из-под Windows Vista, поэтому UMPC можно будет синхронизировать с вашим PC, и он будет совместим с программным обеспечением Windows (например, с MS Office). Помимо эффективного продолжения работы и обмена мейлами, при условии нахождения в зоне Wi-Fi или подключения через Bluetooth, UMPC предложит вам и способы проведения досуга: послушать музыку, посмотреть телесериал или фильм, полюбоваться на ваши фотографические шедевры (кстати, скорее всего, UMPC будут оборудованы и фотокамерой), пообщаться с друзьями благодаря встроенной службе сообщений, посерфить Инет. Базовых приложений очень много, а Microsoft подготовит также многочисленные дополнения, например, GPS (для пользования в автомобиле или на ходу), веб-камеру, телеантенну... Теоретически, UMPC сможет воспроизводить все игры, совместимые с Windows XP, но маленькая мощность, особенно графическая, делает эту возможность маловероятной. Итак, никакого Halo на UMPC не будет, но будет достаточное количество casual games, таких как на Xbox Live Arcade. Политика, которая располагает к использованию UMPC: почему бы не поиграть в Sudoku или Zuma, пока сидишь в очереди к врачу или едешь в метро! Меню UMPC очень простое: большие иконки облегчат навигацию. Управлять можно стилусом (или пальцем – вам решать, что удобнее), можно использовать как виртуальную клавиатуру (на экране), так и настоящую (подсоединяемую через USB или Bluetooth). В некоторых рекламах представлены модели с вращающимся экраном и со смещающимся экраном, открывающим клавиатуру.

ЖДАТЬ-ТО ДОЛГО?

Удивительно, но Microsoft не скрывает, что первые модели UMPC не будут являть собой финальную версию продукта, и в них будут использованы не самые последние разработки (которые предвидятся в последующих моделях): автономная работа всего три часа, достаточно высокие цены ($600-1000), Windows XP Tablet Edition, а не Windows Vista, ограниченные возможности... Таким образом, первые UMPC будут предназначены в основном фанатам, гикам, которые не могут не купить что-то раньше всех, несмотря на недостатки «пробников». Остальные мудро подождут, пока UMPC не станет лучше и пока в России не появится больше Wi-Fi-зон, необходимых для использования этой вещицы, суть которой – в мобильности.



Россия, Санкт-Петербург

30 ноября - 3 декабря 2006 года

5-я выставка электронных развлечений для дома

HIT
HOME INTERACTIVE TECHNOLOGIES

Компьютеры, приставки, аксессуары
Мобильные развлекательные устройства
Аудиовизуальные системы
Мультимедиа, интернет
Игры, ПО, фильмы на DVD

ИВЦ «Реал»
т/ф: +7 (812) 717-6446, 717-6089
E-mail: info@real-fair.ru
www.real-fair.ru

1977
2007
Следующим шагом в развитии после примитивных пультов управления от консолей Pong стал джойстик Atari 2600, первым заслуживший такое название. Он появился на свет в 1977 году, был очень надежным и вряд ли мог быть более простым: рычаг, поворачиваемый в восемь сторон + одна кнопка. В мире PC его потомки многочисленны: он стал праотцом всех джойстиков.
Электронные игры LCD от Nintendo стали первым большим успехом японской компании. Здесь впервые была предложена крестовина, которая сегодня используется для управления почти всеми консолями. Первой электронной игрой LCD, в которую играли с помощью крестовины, была Donkey Kong, вышедшая в 1982 году.
Роскошный пульт для NES, NES Advantage Controller, в котором крестовина заменена маленьким джойстиком. Впоследствии эта конструкция использовалась в залах игровых автоматов.
Знаменитый пульт от NES – это всего лишь пульт для игр LCD... и для всех консолей Nintendo, которые когда-либо появлялись на свет. Надо отметить, что форма крестовины была немного модифицирована для большей эргономичности.
А вот и у Sega появился пульт Master System, так похожий на пульт NES...
Пульт SNES долгое время был для большинства геймеров образцом эргономичности.
Еще один вариант пульта NES: почти неизвестный широкой публике NES Max обладал несколькими особенностями: эргономичная форма и маленький джойстик, который снова встретится нам через несколько лет.
Nintendo 64 положил начало использованию аналогового джойстика, который потребовал нового положения рук на контроллере, большей сноровки и точности движений. Отметим также вытянутые рукоятки... взятые напрокат у PlayStation?
Геймад от PlayStation – копия пульта SNES, но более удобный для держания в руках. Появившиеся шифты – гениальный апгрейд, позволивший увеличить количество кнопок и отказаться от пришивания дополнительных пальцев.

Согласно теории Дарвина, виды мутируют, вымирают, скрещиваются. Все эволюционирует. Мы реконструировали генеалогическое древо джойстиков.

Жил-был джойстик, он же контроллер, он же геймпад, он же игровой манипулятор...

SELECT

Xbox 360
Мультимедийная консоль от Microsoft
В продаже со 2 декабря 2005 г.

7 СМЕРТНЫХ ГРЕХОВ XBOX 360

МАЛЕНЬКАЯ ИЛЛЮСТРИРОВАННАЯ БИБЛИЯ

Даниил Шоколев

Консоль Xbox 360 – это земное воплощение евангелия от Билла Гейтса, первая материализация того, что называют «консоли нового поколения». Как и любая новая религия, она стала мишенью бесчисленных нападок и критики со стороны ортодоксов всех мастей: нинтендотиан, сониистов-плейстейшинистов, иксбоксцианцев и староверов-писишников.

Созданная в недрах «Церкви» Microsoft, которая является воплощением американской компьютерной религии и проповедует свою монополию не без участия ее главы – патриарха Билла, Xbox 360 вызывает одновременно зависть и страх. Малейший признак несовершенства немедленно преувеличивается, искажается, критикуется (анализируется). Конечно, как и у любого новшества, у этой консоли есть недостатки. К тому же, компания Microsoft, как известно, не безгрешна в плане PR, и с момента выпуска предыдущей версии Xbox, видимо, так и не удосужилась поработать над исправлением ошибок. Итак, у Xbox 360 обнаружилось 7 «грешков».

1. ЛЕНЬ

И была ему поломка

Несмотря на внушительные размеры, именно блок электропитания частенько выходит из строя. Ни у кого из владельцев Xbox 360 в нашей редакции (а таковых у нас четверо) подобного не случалась. Машинки работают по полной! Но какое-то количество американских пользователей столкнулось с этой проблемой. Сейчас невозможно сказать наверняка, связано ли это с поставкой одной недоброкачественной партии, и является ли процент брака незначительным. Одно ясно: если речь идет только о трансформаторе, то его можно поменять... Но до каких пор это будет продолжаться?! Вспомнить хотя бы, что Microsoft и даже Sony уже были вынуждены заменить миллионы кабелей питания из предыдущих консолей. В этот раз Microsoft обещала избежать проблем с системой электропитания... И если зимой еще можно было рассчитывать на нормальную работу блока питания, то что же будет летом, когда в наших квартирах без кондиционеров будет выше 25°С?! В конце концов, выполнит Microsoft когда-нибудь свои обещания?! В любом случае, это веская причина немного подождать. Будем надеяться, что совсем скоро мы узнаем, как будет решена проблема с электропитанием, если она есть. К тому же, цены станут ниже!

3. ЖАДНОСТЬ

За все придется платить

Однажды достав кошелек, вам уже не придется убирать его обратно. Несмотря на вполне адекватную цену самой консоли, надо готовиться к худшему! Прежде всего, если ваш телевизор не является телевизором с высоким разрешением, то в один прекрасный день вам все же придется раскошелиться. Что касается телевизоров с системой 5.1, здесь дела обстоят получше, однако, если вы являетесь аудиовизуальным фанатом, то и вам будет необходимо приобрести соответствующий ящичек. Затем понадобятся разнообразные аксессуары: дополнительный геймпад, карты памяти, разные кабели, переходники, да и сами игры, которые стоят сейчас по 60-70 евро! И не забудем про диск в 20 Гб. В самом скором времени надо будет менять его на более мощный! Но даже и это не самое неприятное. Без всякого сомнения, самое страшное – Xbox Live. Этот элемент необходим как для доступа к сетевым играм, так и к многочисленным онлайн-сервисам. Конечно, в базовой версии это все «бесплатно», но нужно ли вам то, что там находится? Что же касается скачивания большинства игр, особенно онлайновых, надо купить версию «Gold». А уж что говорить о ценах на то, что вы загружаете. Вот несколько примеров из новейшей американской истории: обои для рабочего стола на 150 точек – около 1,80 евро; скринсейвер – 0, 25 евро; маленькая игра Live Arcade (400-1200 точек) – от 4 до 13 евро... Априорно, играбельные демо-версии и трейлеры должны быть бесплатными... Короче, Microsoft, кажется, пытается потихоньку сделать все интернет-услуги платными, о чем, положа руку на сердце, мечтает любой поставщик таких услуг...

2. ГОРДЫНЯ

Круче нас только Небо

В целом (и несмотря на предыдущий грех), Xbox 360 имеет вид довольно надежной машины, хоть и не очень «сексуальной». Поэтому основным грехом Microsoft был и остается PR. Все, начиная с занудной пресс-конференции на предыдущей E3, бездарной рекламной компании и кучи противоречивых слухов о цене, о двух выпускаемых версиях, о произведенном количестве консолей, о том, что нет поддержки HD-DVD и т.д., неимоверно разочаровывает. Что же говорить о полном отсутствии контактов Microsoft с прессой, как специализированной, так и нет? Несчастные журналисты, лишенные какой бы то ни было информации, вынуждены отправляться за ней в настоящие крестовые походы. Лишь за несколько дней до выхода консоли эта тема стала освещаться в СМИ. Но как! Несколько жалких публикаций... Ничего феерического, новаторского, оригинального! И это PR нового поколения?! В итоге сайт www.origenxbox360.com, увы, такой же невзрачный!

4. ГНЕВ

За что они нам мстят?!

Для того, чтобы около 200 игр от Xbox воспроизводились на Xbox 360 (это около половины всех игр для Xbox, большинство из которых что-то вроде Halo, Halo 2...), необходимо иметь жесткий диск, на котором бы уже были установлены патчи. Таким образом, вам придется расстаться с кругленькой суммой, чтобы заполучить конфигурацию Premium (около 400 евро). Еще одна небольшая деталька, которая нас убивает, это то, что ваши сейвы в Xbox не переносятся на Xbox 360, и вам предстоит прохождение игр с самого начала. Что касается геймпадов от Xbox, они не подходят к 360! Прекрасный способ порадовать своих верных поклонников! Знайте также, что если вы подключите к консоли iPod, на котором есть музыка от iTunes, то есть в формате от Apple, то эта музыка не будет читаться Xbox 360, в отличие от обычных MP3-плееров. Наконец, считыватель DVD, который вроде бы читает все DVD, даже пиратские, не может предложить качественную картинку любителям четкого изображения.

6. ЧРЕВОУГОДИЕ

Медаль за Демпинг и ее оборотная сторона

По мнению некоторых аналитиков, Microsoft теряет около 130 долларов на каждой проданной сейчас в США консоли. Потеряв более 4 млрд. на выпуске первой консоли, Microsoft решительно настроена навязать всеми правдами и неправдами свое новое детище всем без исключения. Цена машины с точки зрения ее комплектации и возможностей практически не может оспариваться, но чтобы возместить те самые 130 баксов, Microsoft сделала Xbox Live, за который пользователям придется платить нехилые бабки. Плюс весь комплекс дополнительного и далеко не самого бесплатного оборудования (см. пункт 3).

5. ПОХОТЬ

Выдохлись?

Мы подтверждаем, что коммерческая версия Xbox 360 производит много шума. Не так много, как первая консоль, но все же... И это серьезный недостаток, особенно учитывая размеры внешнего блока электропитания, очень любящего самоохлаждаться и являющегося основным источником шума. Надо также учесть, что эта машина потребляет в два раза больше электроэнергии, чем предыдущая консоль. Короче, Xbox 360 во время работы издает что-то вроде постоянного пыхтения. Возможно, кто-то и находит сие эротичным... Но всех остальных это только раздражает!

7. ЗАВИСТЬ

Продать 3 миллиона консолей за 3 месяца

Microsoft собирается продать миллионы игровых консолей Xbox 360. Но вопрос заключается в том, будет ли обеспечен выпуск машин в необходимом количестве, поскольку в Европе с этим уже были проблемы. Цель ясна – как можно быстрее продать побольше консолей, пока на рынке не появятся конкуренты.

АСПЕКТЫ

* Смерть Xbox оказалась неизбежной, Microsoft уже объявила, что со второго квартала 2006 года не будет больше поставлять ее на рынок. Продажа консоли в некоторых странах катастрофически уменьшилась еще до выхода Xbox 360.

* Во Франции в специализированном магазине был случай, когда продавец брал взятки за то, чтобы поместить того или иного клиента на первые позиции в списке желающих приобрести консоль.

С самого начала продаж Xbox 360 в США было немало экстремальных ситуаций. Так, например, в одном из Wal-Mart'ов в Элтоне (штат Мэрилэнд), 10 полицейских вынуждены были оказывать сопротивление толпе из 300 человек, которые осаждали двери супермаркета в ожидании открытия магазина после объявления по громкоговорителю о том, что там начнется продажа консоли и что первые прибывшие в отдел будут обслужены вне очереди.

* Хотите увидеть смерть Xbox 360? Заходите на сайт www.smashmyxbox.com. Какие-то разгневанные сумасшедшие собрали 430 долларов, необходимых для покупки Xbox 360, чтобы купить его в день выхода и массово растоптать на глазах у будущих покупателей!

Спрашивайте в киосках свежий номер PlayStation 2 Official Magazine Россия

Marc Ecko's Getting Up: Contents under Pressure
Революция как искусство

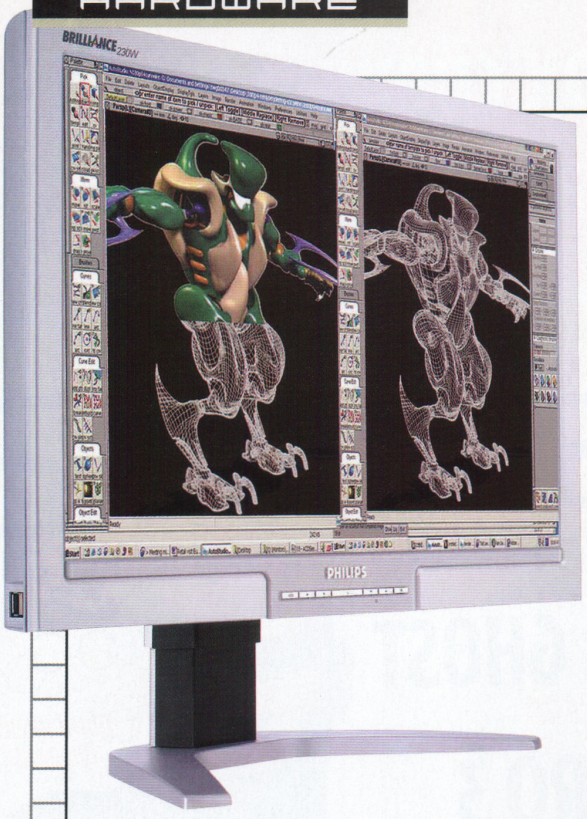
Project Zero
Страшная сказка, основанная на японском фольклоре. Все ли в ней ложь?

Rogue Galaxy
Cel-shading, одноглазые пираты и грудастые женщины на корабле — все, что нужно для создания успешной RPG

Олимпийские провалы
История пролетов и падений проектов "про Олимпиаду"

Зверюшки на миллиард
Ежики, лисички, бандикуты, еноты, ящерки, бегемотики - эти живые консольные талисманы стали легендами. Вспоминаем их поименно

+ 8 демо-версий на диске!

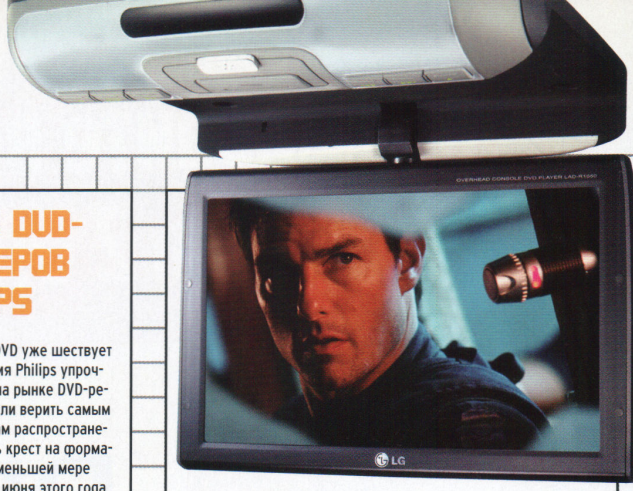


ЭКРАН ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Новинка от Philips – 23-дюймовый монитор Philips 230WP7, принадлежащий профессиональной серии дисплеев и позиционирующийся для работы с бизнес-приложениями. Широкий экран с разрешением в 1920x1200 пикселей, готовый к воспроизведению HDTV, и ласкающая взгляд эргономичная конструкция делают его желанным помощником не только в офисе, но и дома.

БОЛЬШЕ DVD-РЕКОРДЕРОВ ОТ PHILIPS

В то время как HD-DVD уже шествует по планете, компания Philips упрочняет свои позиции на рынке DVD-рекордеров – даже если верить самым радужным прогнозам распространения HD-DVD, ставить крест на формате DVD было бы по меньшей мере преждевременно. С июня этого года внешний вид всей линейки пишущих устройств от Philips полностью обновляется, на смену базовым моделям серии DVDR 3320VR, 3355 и 3305 приходят DVDR 3430V, 3400 и 3380 (на фото внизу) соответственно – теперь здесь царят лишь аппараты с тонкими и изящными линиями. Внесенные изменения можно охарактеризовать тремя словами – эстетичнее, проще, функциональнее. «Начинка» аппаратов обновленной линейки имеет массу улучшений по сравнению с предшественниками. Главная изюминка аппаратов новой линейки – гарантированное воспроизведение записей (включая созданные вами меню), сделанных на любом из этих устройств со всеми DVD-проигрывателями любых производителей. Теперь совершенно неважно, какой именно DVD-диск (DVD+R или DVD-R) вы приобрели – рекордер Philips автоматически введет все необходимые технические параметры. Также теперь во всех моделях присутствует цифровой интерфейс i.Link и поддерживается воспроизведение записей в «народном» формате DivX.



А DVD МЫ ПРИВИНТИМ К КРЫШЕ

Борьба за увеличение размеров дисплеев автомобильных DVD-плееров привела к тому, что крупные экраны в «торпеду» просто перестали вписываться. Компания LG предлагает отличное решение, которое по-приятельски зовется LAD-R1060SP («lad» по-английски означает «приятель») – вешать плеер на крышу автомобиля. И пассажирам удобно, и водителя не отвлекает.

ЭВОЛЮЦИЯ ZBOARD

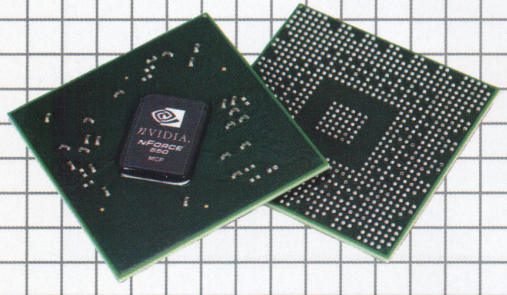
Компания Zboard, знаменитая своим одноименным гаджетом, продолжает развивать тему геймерских клавиатур. Если вы хотите играть с максимальным комфортом, а после этого мгновенно переключаться на работу, то клавиатура Zboard MERC – для вас. По размерам ненамного длиннее обычной компьютерной клавиатуры, тем не менее, на ней смогли уместиться и стандартная QWERTY-раскладка, и «фирменная» геймерская раскладка от Zboard, а еще хватило места для кучи мультимедийных клавиш, чтобы даже во время «офисного» использования вы чувствовали уникальность этого продукта.

НОВИЧКИ СРЕДИ MP3-ПЛЕЕРОВ

Бум MP3-плееров продолжается, и каждая компания предлагает все новые и новые модели в надежде завоевать сердца покупателей. Одни стараются следовать курсом знаменитого iPod, другие же продолжают выстраивать свою линию – в их числе и компания LG с новой линейкой MP3-плееров. Она состоит из двух моделей с flash-памятью – симпатичного каплевидного FM20 (память – 512 Мб или 1 Гб) и более «строгого» по дизайну FM30 (с памятью от 512 Мб до 2 Гб и OLED-дисплеем), а также аудио, видео и медиаплеера JM53 со встроенным жестким диском на 8 Гб и сенсорным управлением. Выбирай на вкус!

HD-НОУТБУК

Для поклонников портативных домашних кинотеатров компания Toshiba анонсировала новый мультимедийный ноутбук Qosmio G35-AV650 с HD-DVD-приводом. В нем используется новая широкоэкранная 17-дюймовая матрица Ultimate TruBrite с разрешением 1920x1200 точек, специализированный видеопроцессор Toshiba QosmioEngine3, HDMI-порт для подключения к внешнему HD-телевизору, Dolby Home Theater и 1-битный цифровой усилитель звука. Также не забывайте, что это все-таки ноутбук с процессором Intel Core Duo, гигабайтом памяти и видеоускорителем NVIDIA GeForce Go 7600 с 256 Мб памяти.

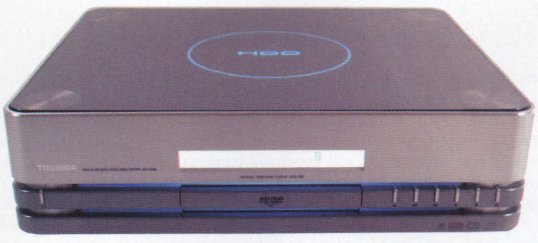


НОВЫЕ "ЧИПЫ" ОТ NVIDIA

NVIDIA анонсировала серию чипсетов nForce 500 для процессоров AMD AM2. Линейка включает в себя: nForce 550 – для обычных пользователей, nForce 570 Ultra – для тех, кто любит ощущение мощности «под капотом», nForce 570 SLI – для геймеров и nForce 590 SLI из верхней ценовой категории – для того сектора, который называется «территорией энтузиастов».

HD-DVD: КОРОЛЬ УМЕР, ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

Эра HD или «высокой четкости» в изображении наконец-то наступила. Старт был дан компанией Toshiba с выпуском двух HD-DVD-плееров – HD-A1 и HD-XA1 по ориентировочной цене в $500 и $800 соответственно. Эти аппараты способны выдавать картинку в 1920 точек на 1080 строк чрезстрочной развертки, выводя ее на экран как по аналоговым «компонентным» разъемам, так и по цифровому интерфейсу HDMI, которым оборудуются все без исключения современные LCD и плазменные телевизоры. Поспели к празднику и поставщики «контента» – одновременно с плеером в формате HD-DVD были выпущены четыре фильма – «Последний самурай», «Малышка на миллион», «Призрак оперы» и «Миссия: Серенити». А сейчас к ним присоединился еще десяток названий, в том числе «Хроники Ридика», «DOOM», «Аполлон 13» и «Цельнометаллическая оболочка». Запуск аналогичного по техническим параметрам конкурирующего формата Blu-Ray, детища компании Sony, в силу многих причин был отложен по крайней мере на месяц, таким образом пионером новой эры видео теперь официально считаются компания Toshiba и продвигаемый ею в сотрудничестве с HD-DVD-консорциумом формат HD-DVD. Можете выкидывать все свои DVD в мусорную корзину, поскольку нас ждет HD-DVD!



ХОЧУ ШОКОЛАДКУ!

Внешний облик сотовых телефонов становится все интереснее, а их начинка – все «вкуснее». Новинка от LG – аппарат Chocolate, флагман новой серии Black Label. И вид, и его размеры навевают на мысли о плитке горького шоколада неизменно высшего качества. Так что если вас спросят, не хотите ли вы шоколадку, говорите – «только от LG!»

ВЕЗДЕХОДНАЯ МЫШЬ

Мышки Logitech всегда славились своим качеством, и новая модель V400 Laser Cordless Mouse для ноутбуков – не исключение. В ней использованы последние достижения «мышестроения» – технология двойного лазерного сканирования, позволяющая использовать мышь где и как угодно, связь на частоте 2.4 ГГц и спартанское питание от одной батарейки AA. Отличный компаньон для ноутбука!

HD-ПЛАЗМА FUJITSU

Как известно, единственное слабое место плазменных панелей – низкое разрешение, в среднем 800x600 точек. А компания Fujitsu анонсировала модель с разрешением 1024x1080 точек, что дает возможность воспроизведения на ней HD-сигнала 1080i с чрезстрочной разверткой (режим, когда четные и нечетные строки одного кадра выводятся поочередно), поочередно накладывая «половинки» изображения. И то прогресс!

BLU-RAY ПОТИХОНЬКУ ПРОБИРАЕТСЯ В КОМПЬЮТЕРЫ

В то время как Blu-Ray все никак не доберется до наших домашних кинотеатров, шанс попасть в наши компьютеры у него все-таки появился. Компания Pioneer начала отгружать реселлерам пишущий привод для BD-R/BD-RE-дисков BDR-101A. Однако подождите бежать в магазин – анонсированная цена в $1000 способствует больше к философским размышлениям на тему «а так ли он сейчас нужен, этот Blu-Ray»?

ГОСТЬ ИЗ БУДУЩЕГО

МОНИТОР PHILIPS 190G6 С САБВУФЕРОМ

Александр Фролов

Сейчас мало кого можно удивить монитором со встроенными колонками. Бывают модели и со встроенным сабвуфером. Но компании Philips удалось прыгнуть выше головы – что вы скажете о мониторе со встроенными колонками и прилагающимся к нему просто огромным 20-ваттным сабвуфером? «Ого!» Да, это именно то слово, которым я встретил коробку монитора размером с упаковку от старого 25-дюймового кинескопного телевизора.

Рекламный проспект называет дизайн монитора Philips 190G6 «восхитительным» – как ни странно, в этот раз он оказался весьма близок к истине. Дизайн можно назвать элегантным, блестящим, гламурным – и все это будет правдой. Изысканная плавность линий навевает на мысли о каком-то фантастико-футуристическом фильме. Да, пожалуй, в будущем этот монитор однозначно был бы «своим».

Помимо ставших уже стандартом де-факто в качественных мониторах DVI и D-SUB подключений, монитор оснащен S-Video и SCART-входами для подключения видеомагнитофона, DVD-плеера или даже HDTV-устройства, а также оборудован USB 2.0-концентратором и встроенным звуковым модулем, тоже подключаемым по USB. Строго говоря, в мониторе установлена внешняя USB-звуковая карта, что по сравнению с воспроизведением звука с компьютера посредством встроенной звуковой карты AC-97 однозначно улучшило его звуковые характеристики. Кнопочки на передней панели позволяют управлять громкостью звука, активировать «пресеты» эквалайзера для прослушивания музыки разных стилей (Neutral, Rock, Jazz и Classic), а также выбирать любой видеоисточник, будь то DVI, D-SUB, S-Video или SCART, причем монитор сам автоматически определит тип сигнала и самостоятельно настроится под его воспроизведение – не забывайте, что компания Philips является одним из разработчиков телевизионных стандартов и крупнейшим производителем микросхем для приема и обработки телевизионного сигнала.

Матрица, имеющая весьма спортивное время отклика в 8 мс, приятно удивила широкими углами обзора. Даже отклоняясь в разные стороны, я не замечал фатальных изменений в картинке на экране. Воспроизведение видео – традиционно трудный тест для LCD-мониторов – продемонстрировало быстроту реакции и «благосклонное» отношение к артефактам MPEG-сжатия данного дисплея, что просто радует глаз.

Да, пожалуй, Philips был прав – именно монитор потихоньку становится «цифровым центром» вашей вселенной, концентрируя вокруг себя и работу, и развлечения.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Диагональ матрицы: 19"
Разрешение: 1280x1024
Время отклика: 8 мс
Контрастность: 700:1
Количество воспроизводимых цветов: 16.2 млн.
Углы просмотра: 160 по горизонтали и вертикали
Цветовая температура: 6500K, 9300K
Режимы изображения: 15 заводских, 30 пользовательских
Работа в цветовом пространстве sRGB
Входы: DVI-D, D-SUB, S-Video, SCART
USB 2.0 хаб
USB-аудио
Разъемы для подключения наушников и микрофона
Принимаемые форматы видеосигнала: 480i при 25 и 30 Гц, 480p при 60 Гц, 576p при 50 Гц, 576i при 25 и 30 Гц, 720p при 50 и 60 Гц, 1080i при 25 и 30 Гц
Мощность звука: 2x5 Вт + 20 Вт сабвуфер
Вес монитора: 9.5 кг
Габариты монитора: 262x451x590 мм
Вес сабвуфера: 4 кг
Габариты сабвуфера: 334x220x220 мм

БЕРУ ОБА!

МОНИТОРЫ AG NEOVO E19A И P17

Александр Фролов

Итак, мониторы производства тайваньской компании AG Neovo: мультимедийный 19-дюймовый E19A со временем отклика матрицы 12 мс и геймерский 17-дюймовый P17 со временем отклика матрицы 8 мс и встроенным сабвуфером, удостоенный престижной награды iF Product Design Award 2006, которая вручается за достижения в области промышленного дизайна.

Первое, что бросается в глаза после краткого знакомства – впечатляющая солидность конструкции на основе цельнометаллической рамы и специальная защита из небьющегося стекла. По заверениям производителя, на закаленном стекле NeoV, защищающем матрицу монитора, можно резать в салат фрукты и овощи (впрочем, по здравому размышлению, мы не стали повторять этот тест в нашей лаборатории). Мониторы с подобной защитой можно спокойно использовать в компьютерных клубах и других публичных местах, не опасаясь за сохранность их матриц. Дополнительный плюс защитного покрытия – увеличение контрастности картинки.

Схожий принцип использовала компания Sony, когда разрабатывала серию X-Brite.

Мониторы являют собой образец строгого классического дизайна с небольшими инновациями. Цельнометаллическая подставка позволяет как монолитно размещать их на столе, так и вешать на стену без малейших опасений за сохранность – пожалуй, нечасто нам попадались конструкции столь монументальные. Чтобы сложить подставку, мне пришлось долго вертеть монитор в руках, пока внутри не нашлись две небольшие защелки (в модели P17 – одна защелка-переключатель снизу подставки), при нажатии на которые она позволила себе плавно сложиться.

В аналоговом режиме (через интерфейс D-SUB) особенно понравилась четкость работы автоподстройки. При переключении на цифровой интерфейс DVI качество картинки улучшается, но незначительно, что свидетельствует о качественной аналоговой части монитора.

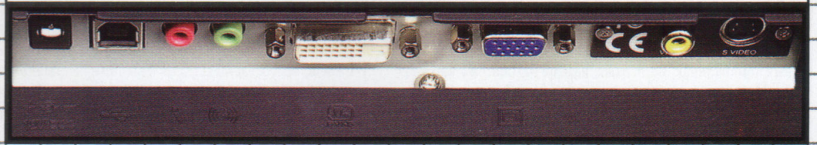
Единственный отмеченный минус – не совсем обычное расположение кнопок управления (честно говоря, включив P17, я долго их искал), к которому надо привыкать. К тому же, попавшийся нам экземпляр P17 немного страдал от не слишком тщательно выполненного перевода экранного меню на русский язык. Признаться, чтобы понять, что значит «sRGB ф» и «sRGB gg» (ga-ga, именно так), мне пришлось переключить меню на английский язык – это оказалось включение функции отображения цветового пространства sRGB («sRGB on» и «sRGB off»).

Резюме: монитор P17 можно смело рекомендовать геймерам, гонящимся за быстротой матрицы и различными наворотами (сабвуфер – отличное дополнение к монитору), модель E19A больше подойдет для работы с графикой и просмотра видео.

Рекомендованные производителем цены:
AG Neovo E19A: $400
AG Neovo P17: $470

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Модель	AG Neovo E19A	AG Neovo P17
Тип матрицы	MVA	TN+Film
Диагональ	19"	17"
Яркость	300 кд/м^2	300 кд/м^2
Контрастность	700:1	500:1
Максимальное разрешение	1280x1024	1280x1024
Время отклика	12 мс	8 мс
Углы обзора по горизонтали/вертикали	170/170	140/130
Динамики	2x2 Вт	2x2 Вт + 4 Вт сабвуфер
Порты и разъемы	D-Sub, DVI, Audio	D-Sub, DVI-D, USB, Audio, композитный, S-Video
Вес	7.3 кг	6.8 кг



ГЛАМУРНО

Александр Фролов

SONY DIGITAL MUSIC PLAYER NW-A1000

Компания Sony всегда была флагманом в области портативной техники. Достаточно вспомнить Walkman, Discman, портативные видеокамеры и прочие замечательные устройства. Но на этот раз, с выпуском mp3-плеера с жестким диском, ей приходится выступать в роли «догоняющей» – увы, феномен Apple iPod для многих оказался полнейшей неожиданностью.

Итак, открываем черную, бархатистую на ощупь коробочку и достаем Digital Music Player NW-A1000. Он представляет собой ладно скроенную каплеобразную «штучку» с элегантным глянцевым верхом, благородно поблескивающую с боков металлом. На верхней панели расположен яркий и контрастный OLED-дисплей, а также органы управления – пятипозиционный главный «движок» и кнопки «Option» и «Back». С одного бока удобно расположен рычажок громкости, с другого – кнопка «Link», а сверху – кнопка «Hold» и стандартный разъем под дистанционное управление, размещаемое на шнуре наушников, которые можно докупить отдельно.

Как только вы включаете устройство, из «ниоткуда» на верхней панели загораются буквы и цифры – это и есть хорошо «запрятанный» OLED-дисплей. Впечатляет! Чтобы определить, где именно он расположен, вам придется тщательно изучать верхнюю панель плеера.

Внутри устройства расположен 6-гигабайтный жесткий диск форм-фактора 1 дюйм, его емкости хватит для хранения примерно 1000 часов музыки. Мощный встроенный аккумулятор имеет два огромных преимущества: работает до 20 часов подряд и быстро заряжается. Зарядное устройство подключается как к USB (в этом случае рекомендуем обзавестись мощным блоком питания в компьютере), так и в сеть при помощи специального переходника.

При подсоединении к компьютеру плеер представляется съемным устройством, и на него даже можно перебросить файлы посредством «Проводника Windows»... Но это вовсе не означает, что «залитую» подобным образом музыку можно будет прослушать. Для закачивания музыкальных файлов в плеер используется новая программная оболочка Connect Player. Трудно удержаться от сравнения, поскольку выглядит она «почти как iTunes», но пока что «сыровата», и будет дорабатываться в следующих версиях. В любом случае, это не помешает наслаждаться вашей «фонотекой в кармане» – ради возможности носить с собой несколько десятков альбомов любимых групп можно простить многое.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:
Носитель данных: жесткий диск емкостью 6 Гб форм-фактора 1"
Соединение: USB
Воспроизводимые форматы: ATRAC3, ATRAC3plus, MP3, WMA, WAV
Время работы от батареи: 20 ч
Вес: 109 г
Габариты: 55x88x18 мм

НЕЦАРАПАЮЩИЕСЯ

Александр Фролов

SONY ACCUCORE DVD-R/RW

Новинка от компании Sony – линейка DVD-R/RW дисков со специальным нецарапающимся покрытием. По заявлению производителя, сопротивление износу покрытия дисков этой серии увеличено в сто раз(!) по сравнению с покрытием обычных дисков.

Первоначально подобные диски были выпущены только в форм-факторе 80 мм для использования в DVD-видеокамерах, обширную линейку которых выпускает компания Sony. Пользователи уже давно оценили их удобство – ведь буквально сразу по окончании съемки вы можете извлечь из камеры диск, поставить его в первый попавшийся DVD-плеер и просмотреть снятый вами фильм. И это естественно, что диски, используемые в подобных видеокамерах, должны иметь более прочное покрытие, нежели используемые в настольных компьютерах. Во-первых, камера находится у вас в руках, следовательно, она постоянно подвержена вибрациям, и это означает, что диски должны быть отлично сбалансированы. А во-вторых, запасные диски к ней вы, скорее всего, будете хранить в сумке или даже в кармане, возможно – без оригинальной защитной коробочки, и они могут легко поцарапаться. Посему специальное нецарапающееся покрытие показалось нам отличной идеей.

Кстати, помимо дисков для «мобильной записи» по подобной технологии были созданы и обычные, «полноформатные» 120 мм DVD-диски. Думаю, вы согласитесь, дополнительная уверенность в том, что диск с вашим личным архивом не «умрет» от царапин, не помешает.

Для выявления заявленных качеств этих дисков мы решились на не совсем обычный тест. Нет, мы не стали топтать их ногами и не использовали в качестве подставок для кружек с кофе, но, согласитесь, ведь и вы тоже не станете этого делать. А забыть диск без коробочки в сумке или по рассеянности положить его в карман с металлическими предметами – не такая уж большая редкость. Поэтому записанный нами DVD-диск Sony был извлечен из коробочки и безжалостно брошен в карман куртки вместе с мелочью и ключами, в котором и пребывал несколько дней. За это время владелец куртки успел сделать несколько поездок и прогулок, доставал и клал на место ключи, отсчитывал мелочь в магазине и вообще вел активный образ жизни.

Как ни странно, поверхность на диске оказалась практически нетронутой. Тест был пройден «на отлично», диски действительно оказались полностью защищены от случайных царапин. И если вы не верите нам, то почему бы не попробовать самим?

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:
Форм-факторы дисков: 80 мм, 120 мм
Форматы дисков: DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW
Производитель: Sony Recording Media Co.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ XS MAGAZINE 2006

ГИГАНТ-ФАВОРИТ
НОУТБУК ASUS W2JC 17"

Александр Фролов

Новый ноутбук ASUS W2JC – это полноценная современная мультимедийная станция, от внутренностей и до внешнего вида. Не верите? Сейчас я буду вас в этом убеждать, загибайте пальцы. Во-первых – это платформа Intel Centrino Duo и процессор Intel Core Duo. Во-вторых – встроенная видеокарта ATi X1600, принадлежащая к видеоускорителям последнего поколения. Ну, и в-третьих – 17-дюймовый широкий экран с новой быстрой и контрастной матрицей. После всего этого 2 Гб оперативной памяти и жесткий диск на 120 Гб кажутся уже делом само собой разумеющимся и не таким уж впечатляющим. Впрочем, комплект поставки ноутбука от ASUS традиционно внушает уважение – как обычно, в нем есть шнуры и переходники на все разъемы, какие только есть в ноутбуке. Также всегда имеются мышка и сумка.

Производительности процессора Intel Core Duo может позавидовать настольная рабочая станция – не зря подобные ноутбуки позиционируются в качестве замены настольного компьютера. Мощности видеокарты вполне достаточно для поддержки самых последних игр – например, F.E.A.R. со включением всех опций улучшения качества графики. Особенное удовольствие доставляет запуск на столь мощном железе какой-либо из старых любимых игр – например, долгожитель Quake III Arena на максимально выкрученных настройках здесь летает со скоростью, зашкаливающей за 200 кадров в секунду. На это стоит посмотреть!

Широкоэкранная глянцевая матрица с диагональю в 17 дюймов с применением технологии Color Shine так и зовет посмотреть кино. Но на самом деле с подобным экраном и работается просто замечательно – вам лишь потребуется некоторое время на «переприкание», если вы переходите на него с экрана обычных пропорций, и пространство, совсем недавно казавшееся вам «лишним», очень скоро станет естественным.

Мультимедийная часть представлена пятью динамиками с небольшим, но четко ощущаемым сабвуфером (!), а также тюнером для приема радио, аналоговых телеканалов и цифрового телевидения стандарта DVB-T (при помощи последнего можно смотреть на ноутбуке передачи спутникового телевидения – была бы «тарелка»). Кстати, именно при тестировании тюнера мы особенно четко осознали тот факт, что даже самое первоклассное «железо» ноутбука должно быть дополнено хорошо подобранным программным обеспечением. Например, для просмотра телеканалов и прослушивания радио имеется специальный софт, написанный для ASUS компанией CyberLink, известной в первую очередь как производитель программного DVD-плеера номер один.

Закрывать крышку подобного ноутбука – все равно что захлопывать снаружи дверцу дорогого гоночного автомобиля, на котором тебе дали покататься. Так и тянет вернуться к этим незабываемым ощущениям.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Технология: Intel Centrino Duo (Intel 945 PM Chipset, Intel PRO/Wireless 3945ABG Network Connection)
Процессор: Intel Core Duo Processor T2600
Память: 2 GB DDRII 667 MHz
Жесткий диск: 120 Гб
Экран: 17" WSXGA 1680x1050, Color Shine (глянцевый)
Видеосистема: ATI Mobility Radeon X1600, 256MB GDDR3 VRAM HyperMemory
Звук: Intel High Definition Audio 4.1, Dolby Home Theater Certified
Оптический привод: слотовый DVD-R/RW Double Layer
Модем: Fax/Modem, встроенный в чипсет
Сеть: 10/100/1000 Ethernet
Беспроводные коммуникации: Bluetooth V2.0+EDR, Wi-Fi 802.11 a/b/g
Тюнер: FM, аналоговый TV-тюнер, цифровой DVB-T
Разъемы: IrDA V1.1, video in, audio in, выход на наушники/SPDIF, микрофон, линейный вход, антенный вход, D-SUB, Micro-DVI, TV-выход, кард-ридер форматов SD/MMC/MS/MS PRO, 4 порта USB 2.0, FireWire IEEE 1394, Express Card
Вес: 3.4 кг
Габариты: 395x286x33 мм

ПРОБЛЕМ НЕ БУДЕТ!

ВИДЕОКАМЕРА SONY DCR-SR100E

Александр Фролов

Что в первую очередь нужно человеку от видеокамеры? Чтобы она хорошо снимала. И все! Мало кто захочет разбираться в ее устройстве или задумываться о емкости видеокассет – видеокамеру покупают, чтобы снимать. Именно это и предлагает вам Sony DCR-SR100E. Так что смело ее хватаем и вперед – к своему первому «Оскару»!

В этой камере установлен жесткий диск «ноутбучного» форм-фактора 2.5 дюйма и емкостью в 30 Гб – этого хватит для хранения примерно 180 минут съемки с максимальным качеством картинки в формате MPEG2 (а в режиме LP – в два раза дольше). На самом деле это уже больше, чем время работы камеры от стандартного аккумулятора!

Какие же преимущества дает жесткий диск по сравнению с традиционной MiniDV-кассетой? Во-первых, длина записи – в три раза больше, чем на стандартной MiniDV-кассете. Во-вторых, практически полное отсутствие движущихся деталей, что делает камеру гораздо надежнее – по сравнению со сложнейшим лентопротяжным механизмом, имеющим очень непростую и дорогую конструкцию с большим количеством высокоточных деталей. Жесткий диск в высшей степени надежен, неприхотлив и не боится механических воздействий. Вспомните про ноутбуки – люди таскают их в руках, сумках, портфелях, возят в автомобилях, умудряются работать на ходу и иногда даже ронять, и с ними практически ничего не происходит.

Компоновка и эргономика камеры напоминают ее ближайших «кассетных» родственников – ее так же удобно держать в руках, и знакомые нам по предыдущим моделям органы управления находятся на своих местах. Большой дисплей с диагональю 2.7 дюйма и отношением сторон 16:9 хорош, и так и зовет снимать все в «широкоэкранном» режиме, хотя в камере есть возможность снимать и с обычным форматом картинки 4:3.

Самое интересное, что в ней есть после жесткого диска – возможность записывать «окружающий звук» в формате 5.1, то есть «как на DVD». Возможно, это заставит засиять новыми красками запись свадьбы, дня рождения или простой вечеринки. А кнопочка «Burn to DVD» вообще превратит жизнь в сплошной праздник, который вы можете снимать, снимать и снимать, затем одним нажатием кнопки сбрасывать все на DVD-диск, подсоединив камеру к компьютеру посредством USB-шнура, и снова снимать.

Присутствие жесткого диска делает камеру достаточно тяжелой для постоянного ношения, но взамен вы получаете повышенную надежность и полное отсутствие забот о кассетах – думаем, оно того стоит. Единственное, за чем придется следить – за своевременной подзарядкой аккумулятора, а то и приобретением еще одного для быстрой замены, чтобы ваш праздник не обрывался на самом интересном месте.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:
Объектив: Carl Zeiss Vario-Sonnar T
Оптическое увеличение: 10x
Цифровое увеличение: 120x
Фокусное расстояние (эквивалент f = 35 мм): в видеорежиме 42.8 – 495 (формат 16:9), 45 – 450 (формат 4:3), в фоторежиме 40.6 – 406 (формат 16:9), 37 – 370 (формат 4:3)
Матрица: CCD 1/3.0 дюйма, 3.3 Мпикс (в режиме видеосъемки – 2 Мпикс)
Скорости затвора: 1/4 – 1/4000 с
Баланс белого: авто, на открытом воздухе, внутри помещения, «одно нажатие»
Программы: портрет, пляж и лыжи, занятия спортом, ландшафт, прожектор, закат и луна
Минимальное освещение: 5 люкс
Минимальное освещение с функцией NightShot: 0 люкс
ЖК-дисплей: гибридный TFT 2.7" 16:9, 123200 точек, с сенсорной панелью
Видоискатель: цветной, 123200 точек
Функция Super SteadyShot (электронный стабилизатор изображения)
Аудио: Dolby Digital 5.1, встроенная 4-канальная система микрофонов
Носитель данных: жесткий диск емкостью 30 Гб форм-фактора 2.5"
Форматы записи: JPEG, MPEG2
Размер изображения для видео: 640x480
Размер изображения для фото: 2016x1134 (формат 16:9), 2016x1512 (формат 4:3)
Соединение: USB
Время непрерывной работы от батареи: 125 мин
Вес: 535 г
Габариты: 149x69x82 мм

Александр Фролов

ШАГ ВПЕРЕД

ВИДЕОКАМЕРА SONY HDR-HC3E

Телевидение во всем мире потихоньку движется в сторону HDTV – ТВЧ, телевидения высокой четкости. Уже анонсированы новые форматы для распространения видео – HD-DVD и Blu-Ray, новые телевизоры и проекторы, способные воспроизводить видеосигнал в данном формате... Пожалуй, самое время познакомиться с видеокамерой, способной снимать видео в подобном формате – Sony HDR-HC3E.

Сперва – немного технических деталей о самом формате высокой четкости. Картинка одной из версий формата HDTV состоит из 1080 строк по 1920 точек в каждой, соотношение сторон 16:9. Как и в сегодняшних форматах телевизионного сигнала, кадры выводятся чрезстрочно – об этом говорит маленькая литера «i» в аббревиатуре формата 1080i («i» – interlaced, то есть чрезстрочный). Звучит впечатляюще, не так ли? Поверьте, это и выглядит соответственно.

Теперь перейдем к самой камере HDR-HC3E. Конструкционно она напоминает своих ближайших родственников MiniDV-формата – та же компоновка, те же элементы управления и такой же «ухват», позволяющий камере лежать в руке «как влитая». Собственно, это уже является большим плюсом – зачем менять хорошую конструкцию?

Камера способна снимать видео в формате HDV 1080i, а также в ставшем уже традиционным MiniDV, причем в обоих случаях для хранения видео применяется обычная цифровая видеокассета MiniDV. Естественно, при съемке HDV-контента количество видеоинформации возрастает в несколько раз, поэтому для сохранения того же самого битрейта потока (и, соответственно, той же скорости расхода ленты) был выбран более емкий кодек MPEG-2. В результате в HDV-режиме время записи в точности соответствует написанному на MiniDV-кассете – с точки зрения потребителя это весьма удобно.

Для экономии места все аналоговые аудио- и видеоразъемы сконструированы в виде двух небольших «фирменных» многоконтактных штекеров, а в комплекте приложены специальные шнуры-переходники. Также камера оборудована разъемами USB для переноса фото, i.Link (FireWire) для сброса видео в компьютер и HDMI для подсоединения к жидкокристаллическому, плазменному или проекционному HDTV-телевизору, а также HDTV-проектору. Но, к сожалению, комплект поставки не включает HDMI-кабель, так что оценить все преимущества HDV сразу вы не сможете. А жаль, поскольку при первом же просмотре картинка высокой четкости сражает наповал проработкой деталей и качеством воспроизведения цвета. Казалось, что с экрана резко сорвали тонкое тюлевое покрывало, до этого размывавшее изображение.

Думаю, как только вы своими глазами увидите преимущества нового формата, выбор вашей следующей камеры будет предопределен. Удивительно, скольких оттенков и деталей мы были все это время лишены, смотря на мир через MiniDV!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:
Объектив: Carl Zeiss Vario-Sonnar T
Оптическое увеличение: 10x
Цифровое увеличение: 80x
Фокусное расстояние (эквивалент f = 35 мм): в видеорежиме 41.3 – 485 (формат 16:9), 50.5 – 594 (формат 4:3), в фоторежиме 40.4 – 404 (формат 16:9), 37 – 370 (формат 4:3)
Матрица: ClearVid CMOS 1/3 дюйма CCD 1/3.0 дюйма, 3.3 Мпикс (в режиме видеосъемки – 2 Мпикс)
Скорости затвора: 1/4 – 1/4000 с
Баланс белого: авто, на открытом воздухе, внутри помещения, «одно нажатие»
Программы: портрет, пляж и лыжи, занятия спортом, ландшафт, прожектор, закат и луна
Минимальное освещение: 5 люкс
Минимальное освещение с функцией NightShot: 0 люкс
ЖК-дисплей: гибридный TFT 2.7" 16:9, 123200 точек, с сенсорной панелью
Видоискатель: цветной, 123200 точек
Функция Super SteadyShot (электронный стабилизатор изображения)
Аудио: Dolby Digital 5.1, встроенная 4-канальная система микрофонов
Носитель данных: жесткий диск емкостью 30 Гб форм-фактора 2.5 дюйма
Форматы записи: JPEG, MPEG2
Размер изображения для видео: 640x480
Размер изображения для фото: 2016x1134 (формат 16:9), 2016x1512 (формат 4:3)
Соединение: USB, FireWire
Время непрерывной работы от батарей: 125 минут
Вес: 535 г
Габариты: 149x69x82 мм

Александр Фролов

МЕЧТА ДЖЕЙМСА БОНДА

ФОТОКАМЕРА SONY DSC-T9

При виде подобного фотоаппарата пользователи «цифрозеркалок» и продвинутых «цифрокомпактов», скорее всего, снисходительно улыбнутся. Но на самом деле многие хотели бы иметь помещающуюся в кармане и всегда готовую к работе камеру – так, на всякий случай. Тем более, если таковой станет Sony DSC-T9 – новый суперкомпактный фотоаппарат с 6-мегапиксельной матрицей, 3-кратным оптическим зумом объектива Carl Zeiss и оптическим стабилизатором Super SteadyShot. Первое, с чем вы встретитесь, как только возьмете T9 в руки – потрясающая эргономика. Впрочем, к этому пора бы уже и привыкнуть – тщательная, вдумчивая работа с формой стала уже стандартом де-факто для всех имиджевых продуктов от Sony. Плавный сдвиг защитной панели до четкого щелчка – и фотоаппарат готов к работе. Быстрый старт – одно из самых важных свойств компактного фотоаппарата, ведь никогда нельзя сказать заранее, когда и где вас настигнет желание что-то снять. Огромный 2.5-дюймовый дисплей, яркости которого оказалось достаточно даже для съемок в ясную погоду, дает стойкое ощущение «окна в мир» – будто в камере и на самом деле прорезано квадратное отверстие. Ловить кадр им – одно удовольствие.

Камера умеет снимать с эквивалентной светочувствительностью матрицы до 640 единиц ISO – для суперкомпактных аппаратов это большое достижение. Высокие значения ISO позволяют использовать более короткие выдержки, что в свою очередь дает возможность делать более четкие снимки быстро движущихся объектов. А если прибавить к этому наличие оптического стабилизатора, становится понятно, почему DSC-T9 называется камерой с двойной системой стабилизации. Впрочем, на высоких значениях ISO изображение начинают портить так называемые тепловые шумы самой матрицы, с чем призвана справляться система Clear RAW Noise Reduction, принимающая информацию с матрицы в несжатом виде и применяющая к ней специальные методы шумоподавления. А окончательную обработку изображения вершит процессор Real Imaging.

Камера обладает всеми функциями, положенными продвинутому цифрокомпакту – например, подсветкой автофокуса (поверьте, при съемке в темное время суток она окажется незаменимой), а также несколькими режимами использования вспышки, в том числе «предварительная вспышка» и «устранение эффекта красных глаз».

К сожалению, для работы с ним придется разориться на Memory Stick – другие форматы карт этот аппарат не принимает.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:
Объектив: Carl Zeiss Vario-Tessar
Оптическое увеличение: 3x
Цифровое увеличение: 13x
Фокусное расстояние (эквивалент f = 35 мм): 38-114 мм
Матрица: Super HAD CCD 1/2.5 дюйма, 6 Мпикс
Процессор: Real Imaging
Автофокусировка: точечная, мультизонная, центровзвешенная
Предварительная установка фокуса: 0.5, 1.0, 3.0, 7.0, бесконечность
Скорости затвора: 1/4 – 1/1000 с
Баланс белого: авто, дневной свет, облачность, люминесцентный свет, свет лампы накаливания, вспышка
Замер экспозиции: точечный, мультизонный, центровзвешенный
Чувствительность ISO: авто, 80, 100, 200, 400, 640
Программы: сумерки, портрет в сумерках, мягкий снимок, пейзаж, снег, пляж, очень короткая выдержка, фейерверк, свеча, увеличительное стекло
Режим вспышки: авто, принудительное использование вспышки, медленная синхронизация
ЖК-дисплей: гибридный TFT 2.5", 230400 точек
Носитель данных: Memory Stick Duo, Memory Stick Duo Pro
Форматы записи: JPEG, MPEG1
Размер изображения для фото: 2592x1728
Размер изображения для видео: 640x480, 30 кадр/с
Поддержка PictBridge
Соединение: USB 2.0
Время непрерывной работы от батареи: 240 снимков
Вес: 159 г
Габариты: 89x54x20 мм

РАПСОДИЯ ДЛЯ МУЛЬТИМЕДИА

НОВИНКИ ОТ RAPSODY – МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ПЛЕЕР И ПОРТАТИВНЫЙ ФАЙЛ-СЕРВЕР

Александр Фролов

Компания DACOS Technologies добавила два новых устройства к уже хорошо знакомой нам «рапсодии» – линейке мультимедийных проигрывателей Rapsody. Итак, во-первых, компактный мультимедиапроигрыватель Rapsody RSH-250.

Модель является портативной модификацией хорошо знакомого нам мультимедиаплеера Rapsody RSH-100. Главное отличие новинки – использование небольшого по размерам жесткого диска форм-фактора 2.5 дюйма, стандартного для ноутбуков и портативных компьютеров. Естественно, что при этом размеры и вес ее стильного металлического корпуса стали в разы меньше. В качестве источника питания для устройства можно использовать сетевой адаптер, батарейный модуль, а также внешний USB-накопитель или USB-порт компьютера. Как и предыдущая модель, Rapsody RSH-250 умеет воспроизводить медиафайлы практически всех существующих видов, например, видео в форматах DVD (VOB), MPEG-1,2,4/DivX, аудио в форматах WAV, MP3, OGG Vorbis, а также фото в формате JPEG. Традиционно для линейки Rapsody RSH, все модели оснащены разъемами для вывода компонентного видео и многоканального цифрового аудио, позволяющими получать максимальное качество изображения и звука, а в комплекте имеется небольшой и эргономичный пульт дистанционного управления, добавляющий удобства при пользовании устройством.

Одновременно с появлением новинки начались поставки мультимедиаплееров Rapsody RSH-100, Rapsody RSH-100 FMT (FMT – сокращение от FM Transmitter, то есть встроенный FM-передатчик для трансляции аудио на любой FM-приемник в радиусе нескольких метров, так что теперь вы решаете, что будут слушать ваши соседи!) и Rapsody RSH-250 с предустановленными жесткими дисками объемом от 120 до 400 Гб для серии 100 и от 40 до 120 Гб для серии 250. Впрочем, технически продвинутые пользователи, как и прежде, могут приобрести устройство без жесткого диска и установить в него любой накопитель по собственному желанию.

Во-вторых, устройство для мобильного хранения данных Rapsody S25, также оснащенное жестким диском форм-фактора 2.5 дюйма. С его помощью можно быстро и удобно скопировать данные в устройство напрямую, без участия компьютера – просто подключив к нему цифровую фотокамеру или USB кард-ридер. Технология для осуществления подобного трюка называется USB On-The-Go. Накопитель при этом может питаться от встроенного аккумулятора, сетевого адаптера или прямо от порта USB, если в вашем устройстве-доноре установлен мощный блок питания. Пользу подобного устройства трудно переоценить в длительных поездках, где у вас не будет доступа к компьютеру.

Как и проигрыватели серии RSH, Rapsody S25 поставляется в различных вариантах, с жесткими дисками разной емкости или без предустановленного жесткого диска в варианте для продвинутых пользователей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

DACOS TECHNOLOGIES RAPSODY RSH-100
Портативный универсальный мультимедиаплеер

Воспроизводимые файлы: DVD (VOB), MPEG-1,2,4, DivX (3.11/4.X/5.X), WAV, MP3, WMA, AC-3, OGG Vorbis, JPEG
Жесткий диск форм-фактора 3.5 дюйма
Емкость жесткого диска: 120–400 Гб
Разъемы и коммутация: USB 2.0, видео – S-Video, композитный, компонентный, аудио – стерео, оптический S/PDIF
Пульт ДУ
Питание: от сети, батарейный модуль, питание по USB
Возможность установки в автомобиле
Размеры: 129x210x47 мм
Вес: 420 г (без жесткого диска)

DACOS TECHNOLOGIES RAPSODY RSH-100 FMT
Портативный универсальный мультимедиаплеер

Воспроизводимые файлы: DVD (VOB), MPEG-1,2,4, DivX (3.11/4.X/5.X), WAV, MP3, WMA, AC-3, OGG Vorbis, JPEG
Жесткий диск форм-фактора 3.5 дюйма
Емкость жесткого диска: 120–400 Гб
FM-передатчик в диапазоне 87.9–88.9 МГц
Пульт ДУ
Питание: от сети, батарейный модуль, питание по USB
Возможность установки в автомобиле
Размеры: 129x210x47 мм
Вес: 420 г (без жесткого диска)

DACOS TECHNOLOGIES RAPSODY RSH-250
Портативный универсальный мультимедиаплеер

Воспроизводимые файлы: DVD (VOB), MPEG-1,2,4, DivX (3.11/4.X/5.X), WAV, MP3, WMA, AC-3, OGG Vorbis, JPEG
Жесткий диск форм-фактора 2.5 дюйма
Емкость жесткого диска: 80–250 Гб
Пульт ДУ
Питание: от сети, батарейный модуль, питание по USB
Возможность установки в автомобиле
Размеры: 114x114x25 мм
Вес: 175 г (без жесткого диска)

DACOS TECHNOLOGIES RAPSODY S25
ПОРТАТИВНЫЙ НАКОПИТЕЛЬ

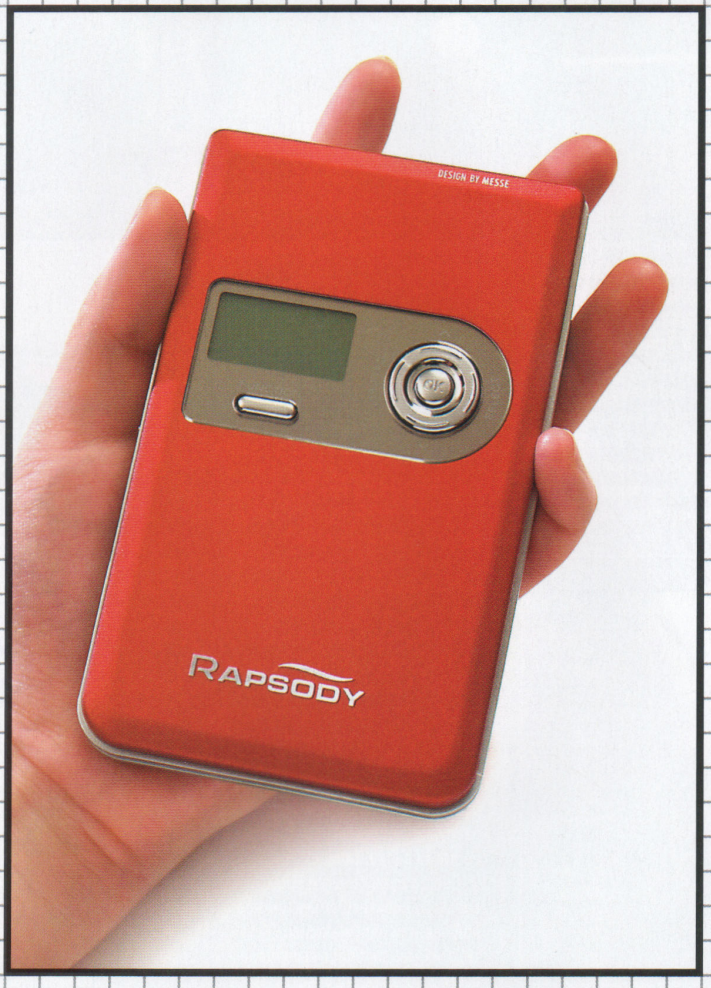
Жесткий диск форм-фактора 2.5 дюйма
Емкость жесткого диска: 40–120 Гб
Технология USB On-The-Go для копирования данных в устройство напрямую
Питание: от сети, батарейный модуль, питание по USB
Размеры: 125x78x20 мм
Вес: 145 г (без жесткого диска)

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

AMD AM2

На днях компания AMD сделала одно из самых значительных и революционных заявлений за свою историю.

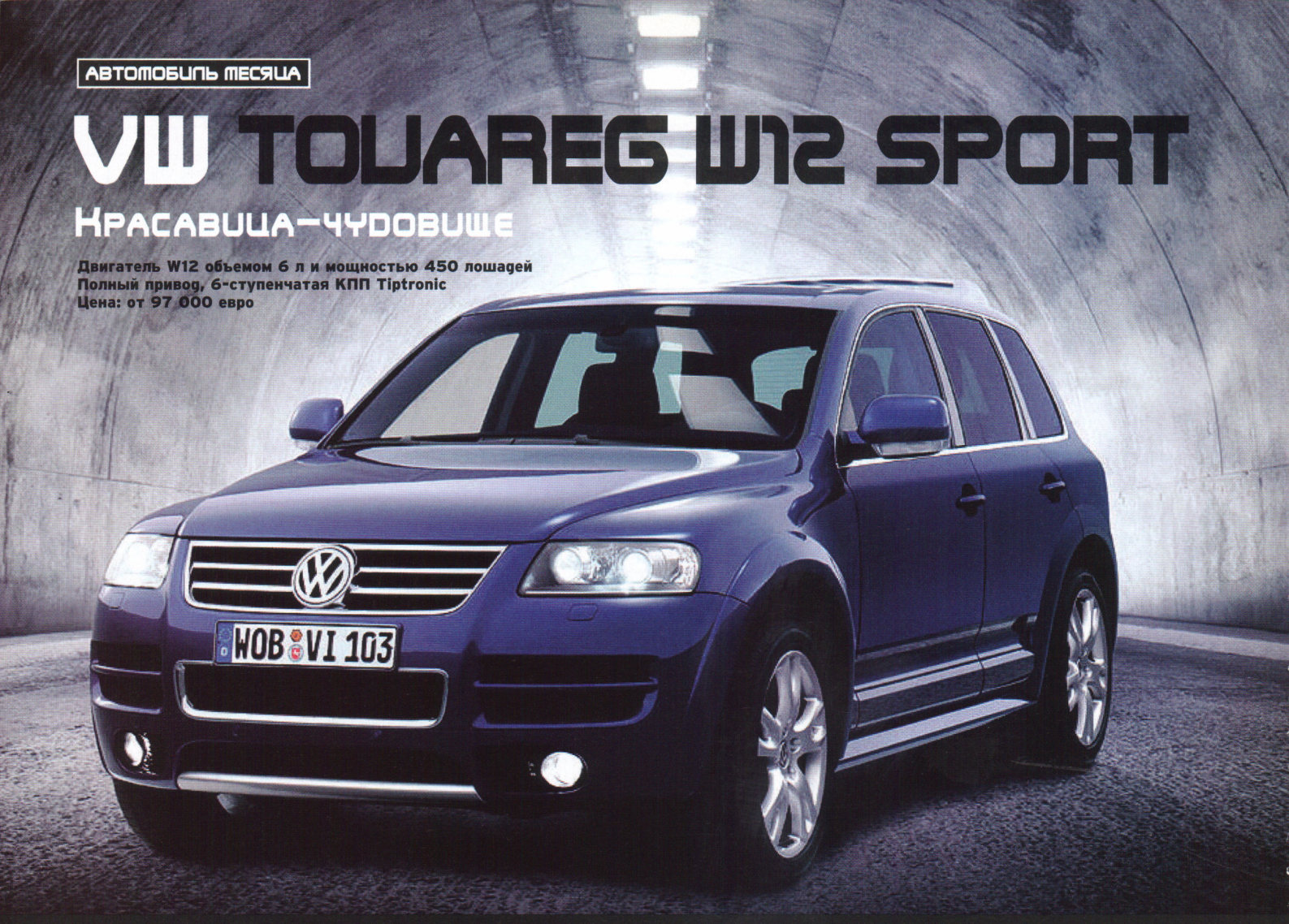
Она представила единую "платформу" для всего модельного ряда своих процессоров, которая призвана оставаться актуальной как минимум два года с настоящего момента. Основной "платформы" является новый процессорный разъем AM2, избранный стандартом для всех процессоров компании, как выпускаемых в данный момент, так и ожидающих запуска в производство в ближайшие два года. Важность этого решения огромна – теперь вы можете выбирать материнскую плату отдельно от процессора, поскольку теперь и "офисный" Sempron, и мощнейший процессор серии Athlon 64 FX имеют один и тот же "сокет" AM2.
По сути дела, компания делает ставку на качество избранной текущей процессорной архитектуры, которая имеет заложенный в нее на этапе проектирования "запас масштабируемости" на ближайшую пару лет. И, памятуя прошлые заслуги AMD на ниве процессорных технологий, можно с большой долей уверенности прогнозировать, что им удастся успешно реализовать задумку.



VW TOUAREG W12 SPORT

Красавица-чудовище

Двигатель W12 объемом 6 л и мощностью 450 лошадей
Полный привод, 6-ступенчатая КПП Tiptronic
Цена: от 97 000 евро



Когда в 2003 году Volkswagen начала поставлять на рынок свои первые гигантские джипы, все задавались вопросом: какая такая муха укусила немцев из VW? Когда через год был представлен Touareg Sport, появился новый вопрос: будет ли продаваться модель, чьи характеристики приводят экологов в ужас... И представьте себе, да! Touareg явился примером невероятного успеха, став одним из самых продаваемых «вседорожников» класса люкс. Из-за этой модели (VW Sport) Porsche пробил холодный пот, и ей пришлось напрячься изо всех сил, чтобы не потерять лицо и выпустить свой аналог – Cayenne Turbo S мощностью в 500 лошадиных сил.

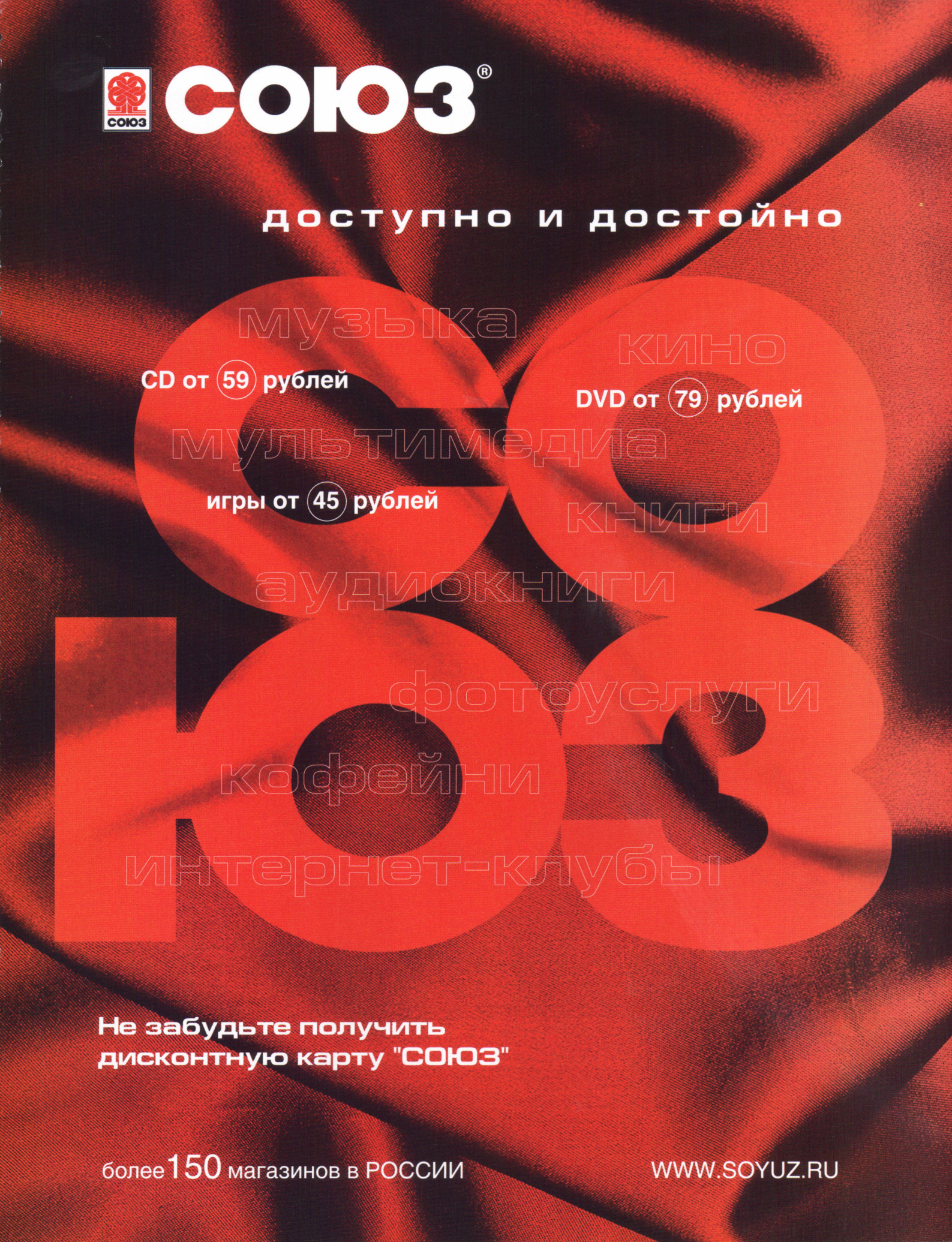
Недавно комплектация Touareg Sport была улучшена, и это стало прекрасным поводом для нового тест-драйва. Итак, садимся поудобнее, нажимаем на кнопку, и W12 начинает урчать. Хотя мы можем только предполагать о том, что он урчит, потому что в салоне не слышно ничего. Звуконепроницаемость полная. И за это Touareg был признан одним из самых комфортных для слуха автомобилей. Немного жаль, что ничего не слышно, потому что звучание этого мотора – просто симфония 12 цилиндров, заслуживающая, чтобы каждой ее нотой восхищались.

Сев за руль Touareg Sport, вы сразу становитесь объектом черной зависти окружающих. (Кстати, этих машин будет выпущено всего 500 штук, и большая часть уже заранее куплена.) Положение, как говорится, обязывает, поэтому необходимо обзавестись соответствующим этой шикарной машине прикидом. Что-нибудь из «рэпертуара» Марка Эко (см. стр. 40-47).

Конечно, город – не самое подходящее место для тестирования всех качеств этого монстра. Лучше бы покататься на нем по немецким автобанам, хотя проходимость автомобиля такова, что можно отправиться на нем и в какую-нибудь российскую глушь по нашим разухабистым дорогам (если их вообще можно назвать дорогами).

W12 не машина, это птица: до сотни разгоняется за 5.9 с – показатель, достойный любого спортивного автомобиля. Максимальная скорость ограничена электроникой на отметке 250 км/час, но спидометр рассчитан на все 300. Расход топлива при скорости 130 км/час на шоссе – около 15 л на 100 км. Но что такое 100 км для такого гиганта? Вне всякого сомнения, Touareg – украшение коллекции VW и предел мечтаний автомобилистов!

P.S. Touareg – имя обитавшего в Сахаре африканского племени, известного также как «короли пустыни». Туареги – одни из самых выносливых и приспосабливаемых к любым условиям племен и, по мнению маркетологов из VW, имя Volkswagen Touareg должно символизировать адаптивность новой модели к самым разным дорожным условиям.


СОЮЗ®
доступно и достойно
музыка
кино
CD от 59 рублей
DVD от 79 рублей
мультимедиа
игры от 45 рублей
книги
аудиокниги
СОЮЗ
фотоуслуги
кофейни
интернет-клубы
Не забудьте получить
дисконтную карту "СОЮЗ"
более 150 магазинов в РОССИИ
WWW.SOYUZ.RU

Вот уже два года в США кипят страсти вокруг этой игры: все телеканалы транслируют соревнования по покеру, а спортивный канал ESPN сделал эти соревнования своим главным козырем. Онлайновая покерная лихорадка постепенно охватывает и Россию! Внимание! Минздрав предупреждает: это очень заразно...

АДРЕНАЛИН ГАРАНТИРОВАН!

ПОДДАЙТЕСЬ ИСКУШЕНИЮ

сыграть в онлайновый покер

Сергей Лазарев

Марк Максвелл

24 года,
игрок в онлайновый покер

Этот англичанин, получивший образование в лучших учебных заведениях, мог пойти на работу в любую крупную компанию... Но он «заболел» онлайновым покером.

Марк, ты живешь покером?
Да, я зарабатываю в среднем 40 долларов в час, а играю по 30 часов в неделю.

Так это как настоящая работа с полной занятостью?
Нет. У меня всегда есть возможность полазить в Интернете, почитать книгу или поехать отдыхать, когда мне вздумается. И все это без предварительного планирования. Я только что приехал из Пуэрто-Рико и не могу сказать, что это повредило моей «карьере».

Почему ты не играешь вживую (в настоящем зале для покера, в компании реальных людей)?
Потому что в виртуальном зале никто меня не видит и не знает. Лишь однажды я играл в казино, мне выпал Royal Flush, что довольно редко случается, и мои руки тряслись так, что все вокруг поняли, что мне везет. Так что я не мог играть так, чтобы никто не знал, блефую я или нет, и т.п. А перед компьютером я могу «дрожать» сколько хочу, никто не увидит!

Можешь открыть какой-нибудь секрет для начинающих?
Самая распространенная ошибка у новичков – неумение вовремя остановиться в игре. Надо уметь контролировать себя.

Какие у тебя были самые большие выигрыши?
Почти такие же, какими были самые большие потери. Разве что выигрываю я чаще. Однажды проиграл около 5000 долларов, но до этого я выиграл такую же сумму. Так что, иногда я угощаю всех пивом, иногда угощают меня.

Как ты заболел покером?
Сначала я играл на небольшие суммы. Мы с приятелем начали с 300 долларов. Через три месяца у нас было 4000. Потом я за один день проиграл 1500. Я перестал в себя верить. Тогда я стал читать книги, участвовать в форумах о стратегии в покере, и, обретя все эти знания, начал снова играть.

И как долго ты собираешься этим заниматься?
Я не ставлю себе сроков, у меня нет какой-то определенной цели... В любом случае, я прекрасно провожу время.

ДЕНЬГИ ПРИВЛЕКАЮТ ДЕНЬГИ

В декабре 2003 года онлайновый покер «пропустил через себя» около 34 миллионов долларов, и каждый следующий месяц цифра росла на 27%. Прошлой весной было насчитано 100 000 человек, играющих в виртуальных залах на деньги, и столько же, играющих на виртуальные деньги. В настоящее время в онлайновом покере ежедневно разыгрывается 180 миллионов долларов. В июне прошлого года самый большой сайт онлайнового покера PartyGaming вышел на лондонскую биржу, его стоимость была оценена в 8 с лишним миллиардов долларов!

Все началось несколько лет назад, когда покер не пользовался большим успехом у любителей азартных игр в США, и казино постепенно сокращали количество столов в пользу приносящих немалый доход игровых автоматов. Именно в это время начали появляться первые онлайновые казино. Созданные за пределами США, в странах с лояльными налоговыми системами, эти казино предложили игрокам всего мира прекрасный способ выигрывать реальные деньги в виртуальных игорных заведениях. Однако эти казино не сразу завоевали доверие и симпатию. Понадобилось определенное время, чтобы развеять сомнения потенциальных начинающих игроков и сломать стереотипы игроков-профессионалов. Но они давали возможность попробовать свои силы тем, кто стеснялся или боялся играть за настоящим столом; тем, кто не хотел рисковать большими деньгами (ставки от 1 цента!); и завлекали новых игроков, устраивая турниры, в которых вообще не надо было делать ставки. И это сработало! Сейчас поклонников онлайнового покера не сосчитать!

ВНУШИТЬ ДОВЕРИЕ!

Самой трудной задачей для онлайновых казино, предлагавших игру в покер, оказалось внушить доверие как опытным игрокам, так и новичкам. Профи полагали, что все это как будто создано для шулеров, т.к. не исключалась возможность того, что некоторые игроки будут кооперироваться для достижения своих целей, например, контактируя во время партии по телефону. Однако они ошибались, т.к. казино предусмотрели методы борьбы с таким жульничеством. Помимо проверки IP-адресов играющих за одним виртуальным столом людей (с целью предотвращения объединения некоторых игроков), казино отслеживает тех, кто пасует, несмотря на наличие хороших карт (и тех, в чью пользу пасуют). Если выявляется подобная связь нескольких игроков, делается предупреждение о возможном мошенничестве. Если же такие связи возобновляются за другими столами, этих игроков удаляют с сайта. Что касается новичков, то они полагали, что обманывать будет казино. Это же так просто с вирту-

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Недавно «Бакарди» начала новую рекламную компанию в США, посвященную играм на деньги и Лас-Вегасу. Зайдите на сайт www.bacardilive.com, если вам больше 21 года, и посмотрите на девушек «Бакарди». Только не указывайте, что вы из России. Для нашего брата там совсем другое кино.

Трудно найти человека, который бы не видел знаменитый фильм «Казино». В те времена никто еще слыхом не слыхивал про Интернет.

альными картами... Но убедившись в надежности покер-сайтов, которые взимают с игроков комиссию за каждую ставку (у них нет настоящего банка как в обычных казино), и они перестали сомневаться в прозрачности игры. Наконец, все суммы, которые циркулируют на этих сайтах, постоянно пересчитываются и перепроверяются, то есть тщательно контролируются.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ В СВОЮ ПОЛЬЗУ!

Если вы когда-нибудь играли в покер с друзьями, то знаете, какая приятная атмосфера царит за столом. В виртуальном покере вам придется забыть о веселье в компании приятелей, пива и пиццы, а так же о сигналах, которые вы могли подавать друзьям, чтобы обыграть других игроков. Взамен вы получите совершенно другие впечатления и эмоции. В онлайновом покере вы должны сконцентрировать-

ся на стиле игры каждого игрока. Это не так уж и сложно, и совсем скоро после начала игры вы поймете специфику и тактику онлайнового покера. Не стесняйтесь пользоваться специальными предложениями сайтов. Например, бесплатными партиями, которые помогут вам приобрести опыт и отточить мастерство, или виртуальными турнирами, чтобы привыкнуть к соревнованию с другими игроками, не рискуя деньгами.

МЕЧТАЙТЕ!

Наконец, последней находкой онлайнового покера являются так называемые турниры-«спутники», которые дают возможность выиграть приличную сумму денег или место в настоящем турнире по покеру. Именно так ныне знаменитый Крис Манимейкер (Moneymaker – не псевдоним, а настоящая фамилия!) попал в World Series по покеру в 2003 году и выиграл этот турнир, хотя в нем участвовало множество профессиональных игроков. Последние были не слишком рады, что какой-то желторотый, никому не известный юнец обыграл их. А в 2004 году Грег Раймер таким же способом выиграл путевку в PokerStars.

НОВИЧКАМ

КАКОЙ ПОКЕР ВЫБРАТЬ?

Существует множество вариаций игры в покер. Вот самые распространенные.

Техасский холдем

Т-Холдем – одна из самых популярных разновидностей клубного покера. Играть могут от двух до десяти человек. Игра ведется колодой из 52 карт без джокера. Цель игры, как и у других разновидностей покера, – набрать наилучшую покерную комбинацию.

В начале игры участникам раздается по две карты взакрытую (от других игроков) и пять так называемых общих карт, которые открываются позже, в процессе торговли. В итоге из двух карт игрока и этих пяти карт нужно собрать наиболее сильную пятикарточную комбинацию. Если комбинации у игроков выпали одинаковые, старшинство определяется по картам, составляющим комбинацию, а при их равенстве – по оставшимся картам. Если же и эти карты равны, то, в отличие от покера, в онлайн-казино объявляется ничья, и весь банк делится между победителями.

Сидящий первым после раздающего (игрок первой руки) перед началом игры делает ставку втемную, которая равняется половине минимальной ставки.
Игрок, сидящий следующим (второй), также делает ставку втемную, но она уже равна сумме минимальной ставки.
В Техасском холдеме существует четыре круга торговли. В первом круге (PreFlop) первым слово имеет игрок первой руки. Игроком первой руки по очереди будут все, передача происходит по часовой стрелке. У игрока во время его слова существует три возможности для продолжения игры:

- Сдаться – Игрок сбрасывает свои карты и теряет свою долю в банке.

- Уравнять – т.е. восполнить разницу между текущей ставкой и его ставкой.

- Поднять ставку – доплатив разницу между текущей ставкой и своей, игрок может внести дополнительную сумму в один, два или три раза превышающую начальную ставку.

После того, как уравняют все ставки, открываются первые три из числа общих пяти карт (Flop), и объявляется второй круг торговли. Игроки смотрят свои карты и открывшиеся и продолжают торговлю. После уравнивания всех ставок открывается четвертая карта (Turn). Все действия по торговле повторяются, и в конце открывается последняя, пятая карта (River).

Выигравшим считается тот, у кого самая старшая комбинация из своих двух карт и любых трех из вскрытых.
Выигравший игрок забирает весь банк.
Обычно начинающие игроки сбрасывают свои карты (делают Fold) на префлопе, не увидев у себя как минимум пары. Это общая ошибка, потому как велика вероятность набить пару или даже тройку на флопе. Этим пользуются опытные игроки...

Очень популярным поводом для блефа на флопе могут служить три открытые карты одинаковой масти. А уж если и четвертая такая же, то при отсутствии комбинации блефовать сам бог велел. Как говорится, пан или пропал, но останавливаться, если уж начал блефовать, нельзя. В такой ситуации нужно обязательно проверить партнеров на склонность к «блефу» и сделать вывод на будущее.

Техасский холдем – самая популярная разновидность клубного покера, и по ней существует множество стратегий, но, как вы понимаете, претендовать на истину в последней инстанции не может никто.

Омаха

Покер Омаха лишь немного уступает по популярности Техасскому холдему. Как и во всех видах покера, игроку нужно собрать наибольшую выигрышную комбинацию.
Отличия от техасского покера состоят в том, что в Омахе игроку раздаются четыре карты, и взакрытую раздаются пять общих карт. Однако чтобы собрать наибольшую комбинацию, игрок имеет право использовать только две из своих четырех карт на руках и три из карт прикупа. Этот вид покера привлекателен тем, что здесь большое внимание уделяется картам, которые находятся в игре, чтобы не упустить выгодный расклад. Возможность набрать более сильную руку возрастает в несколько раз по сравнению с другими видами покера, и в течение игры банк может по несколько раз переключевывать от одного игрока к другому. Эта игра пробуждает азарт, эмоции, что незамедлительно сказывается на общем банке игры.

В игре, как и везде, есть дилер, который отмечается специальным значком и переходит по часовой стрелке. От места положения дилера и того, кто находится слева от него по часовой стрелке, зависит возможность набрать более сильную руку.

В игре есть верхний и нижний лимит, который устанавливается для каждого стола индивидуально. Карты сдаются каждому игроку по одной, при этом игрок, сидящий слева от дилера, должен сделать ставку в размере половины малого лимита, следующий игрок, называемый большим блайндом, должен внести уже деньги в размере нижнего лимита целиком. После раздачи всех карт игрок, сидящий на четвертом игровом месте, должен или принять игру, внеся те же деньги, что и большой блайнд, или повысить ставку, внеся деньги, равные большому лимиту. Конечно, никто не запретит ему сделать Fold – т.е. пасануть и сбросить все карты, отказавшись от дальнейшей игры.

После того как торги закончены, дилер открывает первые из трех общих карт (Флоп). Далее начинаются торги с игрока, сидящего слева от дилера, поскольку игроку могут пасануть, это может быть и второй, и третий игрок. По окончанию торгов, т.е. когда все ставки уравнены, сдается и открывается четвертая из числа общих карт, и торги продолжаются, с той лишь разницей, что повышения возможны только в размере верхнего лимита. После окончания торгов сдается пятая общая карта, круг повторяется, и далее следует вскрытие всех карт игроков.

После открытия сравниваются комбинации игроков, и наивысшая комбинация выигрывает. Старшинство комбинаций определено как и в стандартном покере.

В покере Омаха в течение игры игрок имеет право увидеть карты других игроков, если они были сброшены, и была сделана последняя ставка. Карты переворачивает и показывает дилер.

Еще раз хочется отметить, что это одна из самых зрелищных и интересных игр из числа покеров, сценарий партии может развиваться неожиданно и закрученно, и даже игрок, не имеющий в начале никаких комбинаций, в конце может выиграть.

Сайты, на которые имеет смысл заглянуть:

WWW.PLAYWINNINGPOKER.COM/GUIDES/RUSSIAN
WWW.RUSSIAN-POKER.RU
WWW.REDSTARPOKER.COM/RU
WWW.ONLINE-POKER.RU

ВАРКРАФТ В РЕАЛЕ

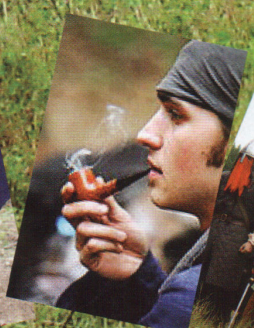
Каждый год в конце августа в Тверской области собирается около 1000 человек, чтобы принять участие в Тверском фестивале, завершающем сезон летних полевых игр.

Подробности на сайте: http://www.warcraft.titans.ru/
Текст: Анна Яковлева, Вадим Хижняк (МГ «Крафт»)
Фото: Алексей Леонтьев, Вадим Хижняк, Михаил Огородников

Мастерская Группа «КРАФТ» продолжает серию полевых ролевых игр по миру Варкрафт и представляет новый проект в жанре эпическое фэнтези «Варкрафт 5. Проклятые Земли». В этом году группа мастеров решила преподнести игрокам подарок, и по завершению игры самые отчаянные бойцы и боевые команды смогут померяться силами в бугурте (грандиозной битве – прим. редакции) под присмотром маршалов, а финальным аккордом станет концерт живой музыки с приглашенными популярными группами в стиле фэнтэзи-рок.

Действие игры основывается на сюжетах игр Warcraft III: Reign of Chaos и Warcraft III: The Frozen Throne. А также дополняется в процессе подготовки к игре сюжетами, придуманными самими игроками. Каждому дается возможность создать своего персонажа, органично вписав его приключения в историю игрового мира.

Особенность игр МГ «КРАФТ» в том, что в них нет предопределенности, нет четкого разграничения на темных и светлых персонажей. Многополюсность



игры достигается политическими раскладами и индивидуальными историями персонажей. Сюжетных линий несколько: это вечная борьба Света и Тьмы; расовый конфликт между Альянсом (людей, эльфов и гномов) и Ордой порождений Тьмы (орками и нежитью); междоусобные войны баронов внутри Альянса и кланов орков внутри Орды; разборки между различными гильдиями за сферы влияния; и, наконец, приключения героев в огромном мире Меча, Магии и Науки.

Атмосфера игры – действительность, в которой паровые машины и механизмы уживаются с магией и фэнтезийными персонажами, армии сопровождают паровые танки и тяжелая артиллерия, трущобы городов страшны не только беспризорниками и нищими, но и мутировавшими и механическими существами из лабораторий магов, алхимиков и сумасшедших ученых, пустоши и резервации опасны орками и гоблинами, армия Тьмы плетет сети вокруг городов Альянса + все это ИГРА живого действия, в которой есть место для каждого – для ТЕБЯ!

Орган самопрезентации XS Magazine

The Stengazeta

№ 1 июнь-июль 2006

Мы собирались сделать это еще месяц назад, но решили, что лучше дождаться первого совместного номера. И вот этот момент настал! Друзья, мы представляем вам наших партнеров — французский журнал Addict и его идеолога Стефана Лавуазара (на фото с героиней Cover Story из нашего прошлого номера). Вернувшись с E3, месье Лавуазар с удовольствием поделился своим впечатлением о нашей совместной работе и планами на будущее. Итак, ему слово:

Когда летом 2005 года создавался Addict, мы прежде всего хотели сделать журнал совершенно нового типа, и надеялись, что новая концепция придется по душе не только французским читателям. Addict изначально задумывался как журнал, которым могли заинтересоваться иностранные издатели. Однако не предполагали, что это произойдет так скоро. Мы были уверены, что пройдет как минимум год, прежде чем появятся партнеры за рубежом, но Solitary Publishing не стало ждать... Это истинное удовольствие — видеть продолжение своей напряженной работы в иноязычном издании, в каком-то смысле заново открыть для себя свой собственный журнал. И, конечно, для нас это очень волнительный момент, ведь это первая покупка лицензии на наш контент! Первый номер XS на основе Addict моментально разошелся по рукам членов редакции и всех французских издателей, которым было интересно взглянуть на новую трактовку Addict... успех был абсолютным. Теперь нам предстоит тесное сотрудничество с командой XS, чтобы привнести в него еще больше и сделать из XS новый супержурнал в России. Идея Addict сегодня выходит на новый этап развития, и мы гордимся тем, что создали этот новаторский журнал и сотрудничаем с Solitary Publishing.

КОНКУРС НА ЛУЧШЕЕ ПИСЬМО

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.ru

ПРИЗЫ

1 Challenge Racing Wheel

2 2-in-1 Dual Trigger Rumble Force

3 Dual Trigger 2-in-1 Gamepad

Здрастье, дарагая редакция!
Купил ваш журнал, просто потому что покупаю всякие журналы про игры, а тут такое..... Круто! Никак не ожидал увидеть в журнале подобной тематики столько девушек, да еще каких! Мне ужасно понравилась эта ваша идея – сопровождать статьи фотками девушек! И главное – это то, чего так не хватало игровым журналам, полным изображений всяких там монстров-мутантов... Теперь все начнут вас копировать, наверное. Короче, молодцы. Теперь буду всегда ваш журнал покупать!

Отныне и навсегда ваш фанат. Константин

УСЛОВИЯ КОНКУРСА ПИСЕМ

Итак, наверно всем уже стало понятно, что редакция XS Magazine объявляет конкурс писем с великолепными призами, которые можно заценить слева. Что нужно написать, чтобы получить один из этих предметов? А что-нибудь более конкретное, чем вы можете прочитать вверху. Высказывайтесь! Мы ждем и критику, и комплименты, и конкретные предложения. Свои письма следует отправлять по адресу: xs@solitary.ru

Редакция XSM

реклама

ASRock	9
ASUS	1
GamePark	3-я обложка
Home Interactive Technologies	99
Multimedia Club	7
PlayStation2 Official Magazine Россия	105
Sony	2-я обложка
Sony	3-я обложка
Sony	15
Vellod Impex	55
Vellod Impex	75
Vellod Impex	79
Vellod Impex	81
Союз	117
ИОН	13
ИОН	31
М.ВИДЕО	85

Здесь могла бы быть ваша реклама...

Телефоны отдела рекламы XS Magazine: (495) 589-11-15, 504-18-63

XS MAGAZINE

ЭКСЭС Мэгэзин. Журнал для натуральных геймеров

№ 6-7 (18-19) июнь-июль 2006

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия.

ПИ №ФС77-19554
от 14.02.2005

Выходит 1 раз в месяц

Учредитель и издатель
ЗАО «Solitary Publishing»

SOLITARY PUBLISHING

Генеральный директор
Александр Ефимов
alexander_efimov@solitary.ru

ТИРАЖ
42 000 экз.

РЕДАКЦИЯ

И. о. главного редактора, арт-директор
Михаил Огородников
mikhail_ogorodnikov@solitary.ru

Редакторы
Олег Коровин, Александр Фролов (руководитель тестовой лаборатории)

Литературный редактор
Марина Волнорезова

Дизайнер
Сергей Соломоник

Над номером работали:
Евгений Закиров, Альберт Колеров, Стефан Лавуазар, Сергей Лазарев, Дидье Латиль, Евгения Сафронова (перевод), Святослав Торик, Всеволод Царев, Даниил Шоколев, Сергей Штепа

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Руководитель отдела
Евгений Абдрашитов
evgeny_abdrashitov@solitary.ru
тел. 504-18-63, 581-11-15

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Руководитель отдела
Александр Ефимов
distrib@solitary.ru

Уважаемые читатели!

Теперь вы можете подписаться на электронную версию нашего журнала в формате PDF через систему New-press (www.new-press.ru).

ТИПОГРАФИЯ
OY «ScanWeb»
Korjaalankatu 27, 45100,
Kouvola, Finland, 246

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на XS Magazine строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Ждем писем читателей по адресу:
xs@solitary.ru
127287 г. Москва, а/я 24,
XS Magazine

ЦЕНА СВОБОДНАЯ

подписка

В стоимость подписки уже включена почтовая доставка заказными бандеролями.

- Чтобы подписаться, нужно вырезать (или воспользоваться ксерокопией), заполнить и отнести в ближайшее отделение связи прилагающуюся квитанцию.

- При заполнении необходимо разборчиво указать:
  - *название организации*
  - *получателя*
  - *почтовый индекс*
  - *адрес для доставки*
  - *количество номеров*
  - *сумму вашего заказа*

- При оплате платежным поручением вам необходимо отправить заявку на подписку и затребовать счет к оплате любым удобным способом.

- Оплату необходимо произвести до первого числа подписного месяца. Подписка производится только на территории Российской Федерации.

- Копию оплаченной квитанции вы должны выслать в адрес редакции XS Magazine: 125183, Москва, ул. Генерала Рычагова, д. 26.
Телефон: (095) 154-98-47
Телефон/Факс: (095) 589-11-15
E-mail: subscribe@solitary.ru

- Стоимость XS Magazine по подписке
Стоимость одного номера 85 р.
Стоимость подписки на полгода (6 месяцев) 510 р.

- Оплата по этой квитанции действительна до 1 сентября 2006 года.

ИЗВЕЩЕНИЕ

ЗАО «Солитари Паблишинг» ИНН 7705625678 КПП 770501001
р\с 40702810538090113308 в Сбербанке России г. Москва
Мещанское ОСБ 7811 БИК 044525225 к\с 30101810400000000225

ФИО: _____

Адрес для доставки: _____

_____

_____

Подписка на журнал «XS Magazine»
С №_____ по № _____

КАССИР

Плательщик (подпись):

Сумма, руб.

КВИТАНЦИЯ

ЗАО «Солитари Паблишинг» ИНН 7705625678 КПП 770501001
р\с 40702810538090113308 в Сбербанке России г. Москва
Мещанское ОСБ 7811 БИК 044525225 к\с 30101810400000000225

ФИО: _____

Адрес для доставки: _____

_____

_____

Подписка на журнал «XS Magazine»
С №_____ по № _____

КАССИР

Плательщик (подпись):

Сумма, руб.

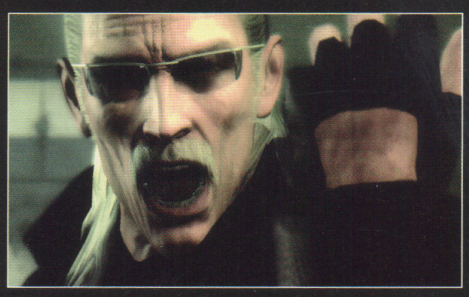
ПОРТРЕТНАЯ ГАЛЕРЕЯ XS MAGAZINE

В этот раз на последней странице красуются наиболее выразительные и колоритные персонажи номера. Мы кого-то забыли? Пишите по адресу: xs@solitary.ru. Возможно, вы даже выиграете (см. стр. 126) симпатичный геймпад от компании Thrustmaster или даже руль!

На E3 можно было встретить девушек, одетых как угодно, но не в бикини.

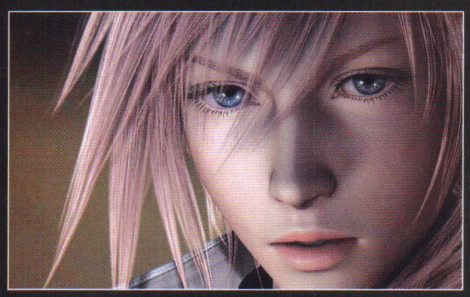
Если соберетесь поехать-поиграть-посмотреть на «Варкрафт 5. Проклятые Земли», то увидите и не такое... И даже любители клубнички не будут разочарованы.

И никакая она не шведка. Викки — настоящая парижанка!



Снейк возвращается, чтобы выполнить главную миссию. Что-то будет!

Харизмы бывают разные. В том числе и голубые...



Главный герой последней серии Final Fantasy очень похож на нашего обозревателя Евгения Закирова.

Oblivion подарит вам незабываемые минуты. Недаром эта RPG — одна из главных претенденток на звание Игра года.

Если вы носите футболку или куртку с эмблемой в виде носорога и надписью UNLTD BY MARC ECKO, значит заплатили этому парню.

GamePark®

Сеть специализированных магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ

СУПЕР НОВИНКА !!! PSP

Microsoft XBOX

PS2

NINTENDO DS™

GAME BOY ADVANCE

...а на сайте больше!
gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

Имей выбор, знай где брать!

гарантия, доставка, огромный выбор, низкие цены, кредит

(495) 142-56-65
(495) 142-55-35

SONY

HANDYCAM

снимайте

товар сертифицирован

смотрите
с объемным
звуком 5.1

делитесь
впечатлениями

DVD Handycam ▸ Снимайте самые ошеломляющие мгновения с объемным звуком 5.1!

Великолепное изображение.
Мощный объемный звук. Небывалая простота использования.
В новом модельном ряду DVD-камер* от Sony захватывающий реализм объемного звучания 5.1 и непревзойденное качество изображения сочетаются с удобством записи непосредственно на диск в DVD-формате.
Записывайте объемный звук прямо во время съемки и все будоражащие звуковые нюансы оживут в полном объеме, как только Вы начнете смотреть записанный DVD со звуком 5.1 на Вашем домашнем кинотеатре. Это все равно, что оказаться на месте съемки вновь!

DOLBY DIGITAL 5.1 CREATOR

RW DVD+ReWritable

DVD R/RW

Модельный ряд DVD-камер 2006 года от Sony:

○ DCR-DVD105* ○ DCR-DVD205* ○ DCR-DVD305 ○ DCR-DVD405 ○ DCR-DVD505

*Модели DCR-DVD105 и DCR-DVD205 не поддерживают функцию записи объемного звука Dolby Digital 5.1

like.no.other™

*Как никто другой